COMIC BOX

PlayBox

HORS-SERIE #4

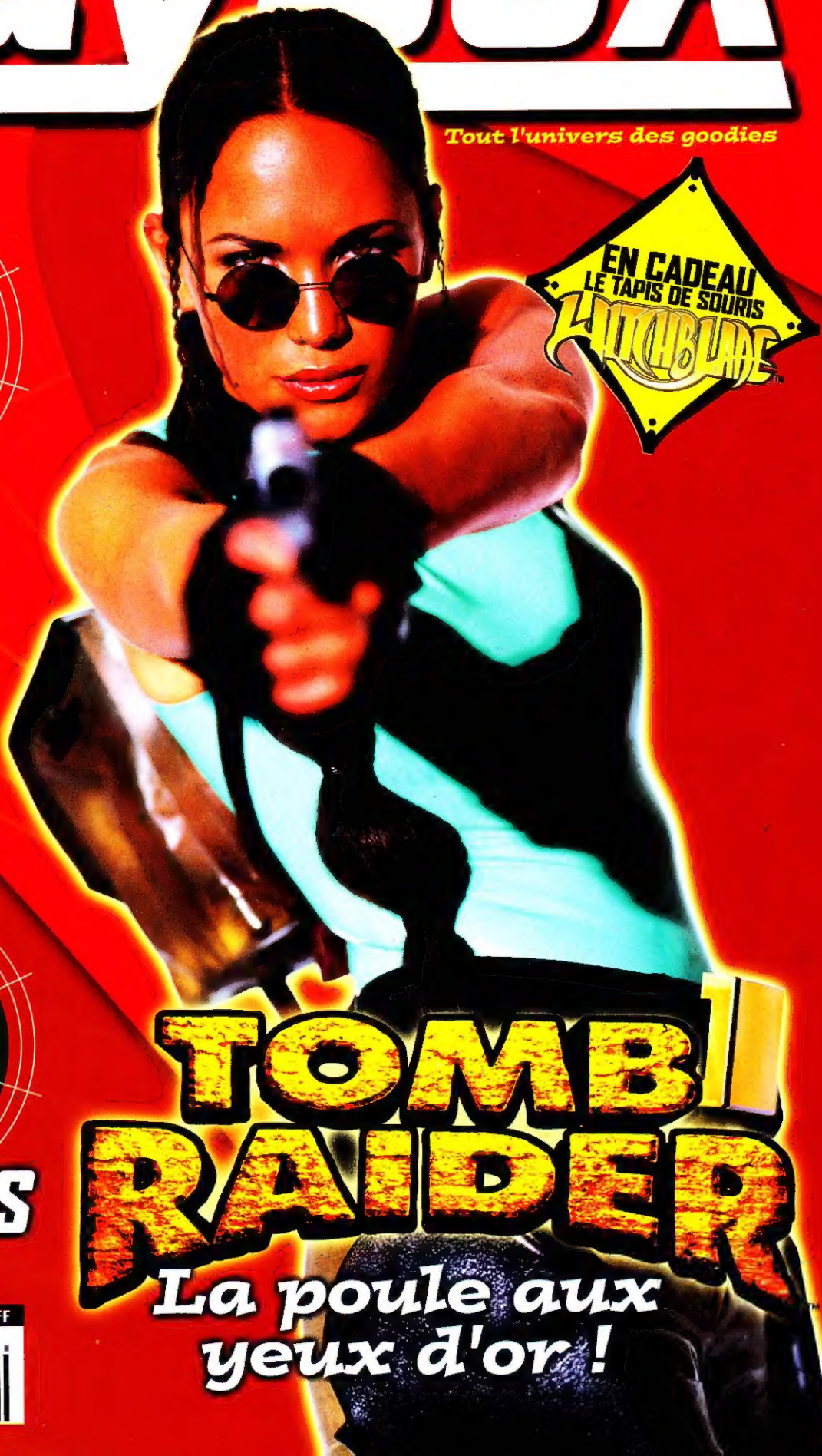
Tout l'univers des goodies

LES FIGURINES BUFFY

SPAWN ET MCFARLANE TOYS

LES INÉPUISABLES SIMPSONS

EN CADEAU LE TAPIS DE SOURIS WITCHBLADE™



TOMB RAIDER™

La poule aux yeux d'or !

www.comicbox.com

CBHS#4 • Janvier-Février 2001 • 35 FF

M 4502 - 4 - 35,00 F - RD

LSC presse

Le pouvoir d'un immortel...

L'âme d'un humain...

Le courage d'un héros.

BLADE™

VOUS AVEZ VU LE FILM – VIVEZ DÉSORMAIS LA VIE DU "DAYWALKER".

Le film, comme si vous y étiez
Combattez les vampires, les zombies, les indics des flics et les autres créatures infernales du film.

Par ici les munitions !
Pour éliminer le mal, vous avez le choix entre : revolvers, couteaux, grenades, sabres et bien sûr vos poings et pieds.

Des environnements gothiques en 3D
Les combats ont, entre autres, pour décor Chinatown, les égouts et le Musée Gothique Municipal.

PlayStation™ GAME BOY COLOR HAL CORPORATION DARKSTALKERS MARVEL® ACTIVISION.

www.marvel.com www.activision.com

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

Screen shots taken from PlayStation® game console gameplay. MARVEL and BLADE: TM & © 2000 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. Blade™ for PlayStation developed by Hammerhead. Hammerhead is a trademark of Hammerhead Ltd. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Blade™ for Game Boy Color developed by HAL Corporation. HAL Corporation is a trademark of HAL Corporation. Licensed by Nintendo. Game Boy, Game Boy Color and the Official Seal are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1989, 1998 Nintendo of America Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

sommaire

COMIC BOX

hors - série #4 - décembre 2000

— 04 — **LARA CROFT**

La star N°1 du jeu vidéo est aussi la madone des goodies. Tout ce qui s'imprime à son effigie s'arrache. Mais son destin risque de basculer…

— 10 — **DES TOYS AUX COMICS**

Je suis fabricant de jouets et je veux donner un peu "d'épaisseur" à mes figurines. Je vais donc demander à un studio de comics de me pondre un truc.

— 16 — **TODD MC FARLANE**

Le poil à gratter des éditeurs de comics est vite devenu le cauchemar des producteurs de goodies. Il est bon, très bon, et il répond à nos questions…

— 20 — **DES COMICS AUX TOYS**

Je suis éditeur de comics et me dit que c'est bien bête de ne pas profiter des thunes des produits dérivés. Donc, je pactise avec des fabricants de toys.

— 24 — **BUFFY EN FIGURINE…**

Clayburn Moore a relevé le défi : produire des figurines ressemblant à la star du petit écran. Et comme il est maso, il en redemande…

— 30 — **BILL MORRISON**

Les Simpsons sont un phénomène de par leur longévité, et par le nombre de produits dérivés qu'ils ont généré. Bill Morrison en sait quelque chose…

— 34 — **UN MONDE À PART**

William est un collectionneur pas comme les autres. Nous avons visité son antre pleine de héros costumés…

— 36 — **RANDY BOWEN**

Le sculpteur le plus populaire des USA n'en est pas moins modeste. Il continue de s'amuser à statufier des super-héros pour notre plaisir…

— 41 — **TOYS IN THE COMICS**

Dans les comics, il y a plein de super-vilains qui adorent les jouets, plein de fabricants de jouets dingues et des types qui se moquent du merchandising.

— 44 — **GAME OVER**

Les éditeurs de jeux vidéos aiment la BD. Ils ont d'ailleurs souvent poussé la création de comics tirés de leurs produits. Et la mode bat son plein…

— 46 — **FAUX ET USAGE DE…**

La contrefaçon est une réalité. Avant de se faire refourguer n'importe quoi sur un marché louche, lisez ce papier qui vous informera sur les faux goodies.

— 48 — **DVD BONUS**

Le DVD est un produit dérivé à part entière. Il est également un piège à collectionneurs qui se laissent souvent tenter par les bonus, cachés ou pas…

— 50 — **DR PSYCHO**

Le Psy des comics s'attaque aux jouets. Tous aux abris…

La belle Lucy Clarckson alias LARA CROFT pose en couverture accompagnée par quelques beaux joujous.

Lara Croft is ™ & © 2000 Eidos PLC; ltd. Used with Permission. Spawn is ™ & © 2000 Todd Mcfarlane Productions. Buffy contre les vampires is ™& © 2000 Twentieth Century Fox Film Corporation.

editorial

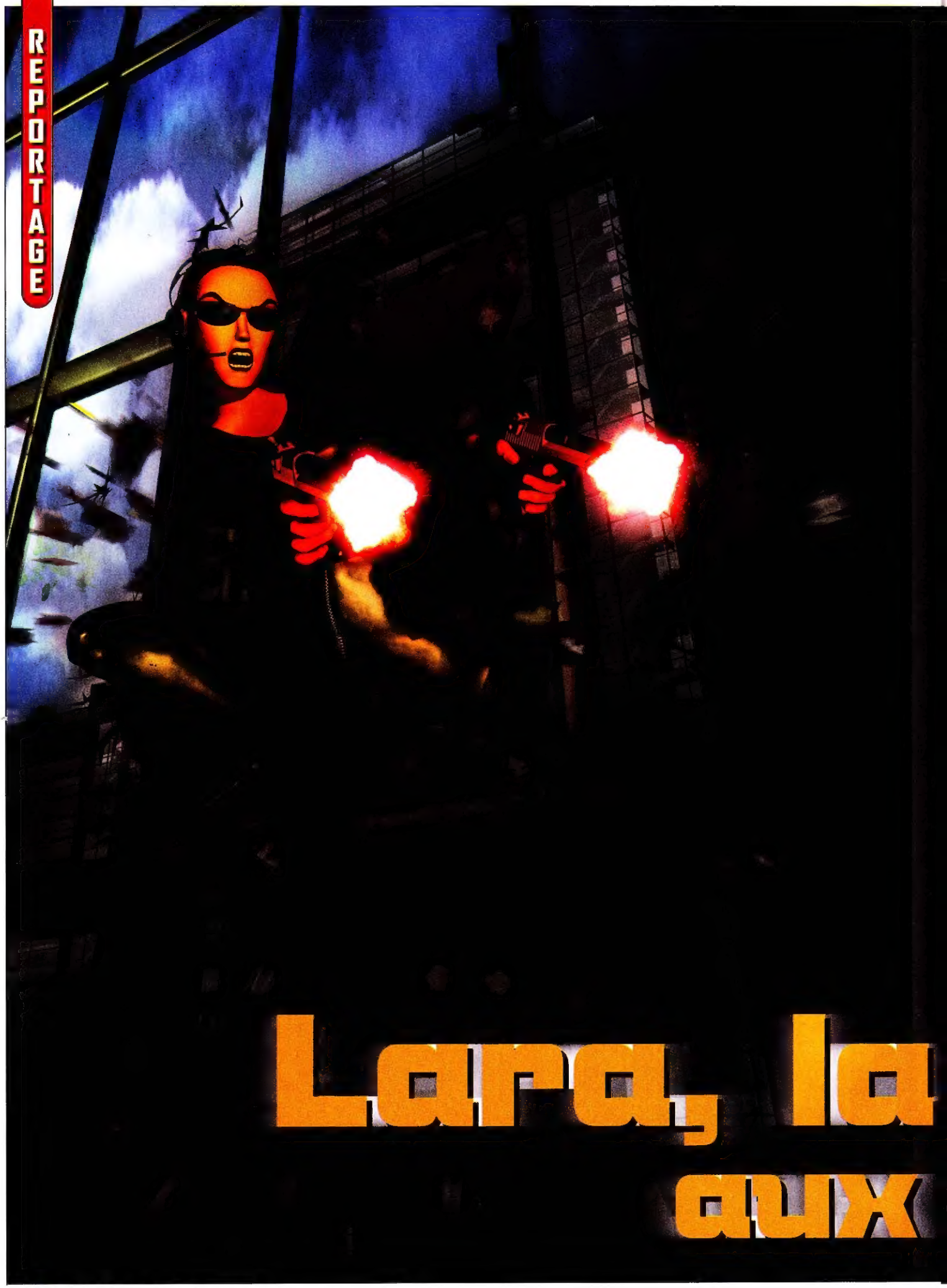
ET SI ON JOUAIT ?

Les comic-books et les produits dérivés, finalement, c'est comme le sel et le poivre : l'un ne va pas sans l'autre. Après deux ans et demi de **COMIC BOX** (le mensuel d'info sur les comics pour ceux qui nous rejoignent seulement maintenant), nous nous sommes dit qu'il était temps de parler de cet univers parallèle au nôtre et dans lequel, ni les talents, ni l'actualité ne manquent. Après tout, aux **USA** (et dans une moindre mesure chez nous), les comics sont vendus dans des boutiques où trônent généralement des figurines, des statues, des posters et autres t-shirts. Nous qui avions déjà un pied chez le collectionneur, voilà que nous voulons y mettre le deuxième ! Devant l'ampleur du sujet, nous avons dû opérer des choix. Ainsi, nous ne parlerons pas de trading cards ici, faute d'espace (une autre fois peut-être). En revanche nous avons délibérément choisi une approche journalistique pour ne pas tomber dans le travers "catalogue de jouets". Et pour faire du mag lui-même un collector, nous avons choisi de vous offrir un tapis de souris Witchblade inédit. Pour ceux qui ne connaissent pas ce canon, elle est l'héroïne d'un comic-book à succès, mais aussi dans le futur d'un jeu vidéo Eidos et d'une série TV. La formule sera-t-elle concluante ? La réponse est entre vos mains. Si vous êtes séduits, nous pourrions replonger ensemble pour un prochain **PLAYBOX**. A propos du titre justement, ceux qui auraient la tentation de penser que nous avons voulu faire un jeu de mot et rappeler le titre d'un certain magazine de charme ont raison : **NOUS L'AVONS FAIT EXPRÈS !** Parfois, se sentir décalé est un vrai plaisir, c'est un sentiment souvent partagé par les collectionneurs, vous ne trouvez pas ?

[Fabrice Sapolsky]

tsc presse

129, rue de Tolbiac 75013 PARIS - Tel. : 01 44 06 93 80 - Fax : 01 45 83 15 48 - Directeur de publication+Rédacteur en chef : Fabrice Sapolsky<fsapolsky@comicbox.com> - **Rédacteur en Chef Adjoint** : Lise Benkemoun <lisebenkemoun@comicbox.com> - **Rédaction** : Antoine Maurel <amaurel@comicbox.com>, Xavier Fournier <xfournier@comicbox.com> - **Directeur Technique** : David Bjaï <ralph@comicbox.com> - **Secrétaire de Rédaction** : Cécile Deluc - **Spirit of the PAO** : Izod+Ralph - **Logistique - Réseau** : Phong-Vu Leo <two@comicbox.com> 01 44 06 93 89 - **Flashage** : Solution Fab' (75) - **Imprimerie** : Tipolitografica-CS (Padova-Italie) - **Distribution** : NMPP - **Service des ventes** : Promévente-Lauric Montfort , Chef de produit : Emmanuel Vinot : 01 41 34 95 59 - 0 800 19 84 57 [réservés exclusivement aux marchands de journaux] - **Chef de Publicité** : Séverine Piffret <spiffret@comicbox.com> 01 44 06 93 81 - **Remerciements/Special Thanks** : Ken Reinstein, Michelle Campbell, Luluberlu, Randy Bowen, Christine Jensen, Sonia Im, Laurent et Vanessa Lévy, Emmanuel Vinot, Serge Sobelman, Anne Fraikin, Stéphanie DeBarros, Alex K., Raphaël Melki, Fabien Cohen, Aurelio Giffanti, Raffaele Zago, Ezio, Carlo et Andrea, Sergio et Alessandro Cecchin, Didier Hugonnaud et Laurent Guez, Fabrice et Sarah Guillet, Jérôme Aragnou, Erin Naterman, Anne Patrigeon, Michelle Foy, et Karine Levy. Mensuel édité par TSC, SARL de Presse au capital de 150 000 Frs.ISSN 1288-6351 - CPPAP N°0901K788368 - Dépôt Légal : second semestre 2000 - Comic Box est ™ &© 2000 tsc sarl. Les marques et personnages présents dans ce numéro sont la propriété de leurs éditeurs respectifs. Les articles engagent la responsabilité de leurs auteurs. Les lettres et dessins envoyés ne seront pas retournés.



Lara, la aux

TOMB RAIDER

Lara Croft constitue un cas totalement atypique. En effet, dans l'univers du jeu vidéo, la plupart des héros ont une durée de vie très éphémère, ce qui contribue déjà à faire de sa (relative) longévité un exploit. Cependant, elle n'est pas toute seule dans ce cas : les héros de Nintendo (Link, Donkey Kong ou Mario, pour ne citer qu'eux) accompagnent les pionniers depuis plus de quinze ans, et de nouvelles versions sont sans cesse prévues. Non, là où Miss Croft fait la différence, c'est qu'elle est la seule et unique héroïne virtuelle à avoir réussi à "sortir du jeu" pour s'imposer en tant que star à part entière, et ce sur tous les formats, quitte à parfois sacrifier la cohérence au nom de l'omniprésence.

Le dernier jeu - en tout, le cinquième - dédié à Lara part d'un postulat un peu plus original que d'habitude. Au lieu d'être simplement en quête d'un nouveau trésor, la demoiselle est supposée morte (bon, rassurez-vous, deux nouveaux jeux sont déjà planifiés sur PS2). Aussi le jeu est-il constitué de différentes séquences de sa vie, à des âges divers, qui sont en fait autant de souvenirs que ses amis se remémorent lors de son enterrement. Du coup, il nous a paru pertinent d'ajouter une pierre à l'édifice en revenant sur ses débuts et son ascension fulgurante dans le monde impitoyable des stars.

femme mille visages

Un personnage de plus...

Jusqu'à l'arrivée de la bombe "Lara Croft", on était parfaitement en droit de penser que le jeu vidéo était un support fermé. Certes, un certain nombre de jeux à succès étaient tirés de films, dessin animés et autres bandes dessinées mais l'inverse ne s'était jamais vérifié. Qui se souvient, hormis les inconditionnels, des tentatives infructueuses de Nintendo pour donner un relief nouveau à Mario, sa mascotte de toujours ? Bien qu'adaptés des aventures du personnage le plus célèbre du monde vidéo ludique, ni le film ni la série animée n'eurent d'écho, tout juste quelques papiers dans la presse spécialisée. Aussi, quand Eidos lance le premier volume de Tomb Raider, fin 1996, sur le marché, Lara n'est qu'un personnage virtuel de plus, dans un monde somme toute assez versatile dans le choix de ses idoles (qui aurait cru Sonic démodable parmi les joueurs du début de la précédente décennie ?). Certes, le jeu bénéficie d'un certain effort de marketing. Mais, à l'époque, l'idée est essentiellement d'intéresser les femmes au jeu vidéo, en leur donnant une icône à laquelle elles puissent s'identifier, lorsque la Playstation se révèle être le choc commercial de cette fin de siècle. Du coup, tout a été fait pour lui donner une certaine consistance, la rapprocher davantage du réel.

Tout d'abord, il convenait de la doter d'un brin de passé - toutefois un peu romanesque, la belle doit rester un mythe. On apprend donc que notre belle héroïne est la fille d'Henshingly Croft, un lord britannique du sang le plus bleu. Elle passe sa jeunesse à se vautrer dans un luxe indécent puis le déclic se produit lorsqu'elle est envoyée à l'école Gordonstoon, en Écosse. Elle tombe sous le charme des montagnes locales et trouve sa voie : elle sera exploratrice. Elle continue ses études en Suisse, où elle s'initie aux joies du ski alpin, puis part terminer sa formation sur l'Himalaya. Elle se découvre son célèbre côté "baroudeuse" à l'occasion d'un accident d'avion au-dessus de l'Afghanistan : seule survivante, elle lutte quinze jours durant contre la

JUENCE 2 PLAN 1(7 sec)
Lara 's statue.
The last picture shrunks and goes behind a news reporter.
Backwards zoom : TV news report is brodcasted on a mini-tv in the back of the Rolls that is rolling under the rain.
SEQUENCE 2 PLAN2 (9 sec)
SEQUENCE 2 PLAN 3 (5 sec)
/CUT
In the Rolls, Winston is drying himself and starts talking with father Patrick.
Steady shot from the opposite side. Winston is going to cut off the TV.

mort pour finalement trouver refuge dans une tribu d'indigènes. De retour en Grande-Bretagne, elle a naturellement un peu de mal à supporter la compagnie trop… reposante de l'establishment anglais. Les galas l'ennuient autant que son futur mariage arrangé avec le duc Earl de Farringdon, aussi décide-t-elle de tout plaquer et de partir à l'aventure. Dorénavant, elle vivra des récits de ses exploits, qu'elle publie régulièrement. Pour notre part, en tant que joueurs, c'est à ce moment-là que nous faisons sa connaissance, plus précisément lorsque la riche Jacqueline Natla lui demande de retrouver un artefact légendaire, le scion. Vous pouvez vous demander, au fond, pourquoi nous vous relatons ces faits qui n'ont aucun intérêt pour l'intrigue du jeu. Tout simplement pour vous montrer que si miss Croft a tant cartonné, c'est avant tout parce qu'elle procède d'un imaginaire appréhensible par tous - hormis les deux "semaines afghanes", on aurait presque pu lire son histoire dans Gala ou Point de vue.

À ce niveau-là, nul doute que Mario et ses gorilles à cravate lançant des tonneaux sont totalement distancés. À cette époque, le jeu vidéo est en pleine évolution. Les kids accrochent toujours autant mais la grande nouveauté, c'est que les joueurs de la première génération ont vieilli mais n'ont pas renié cette partie de leur enfance, constituant un marché nouveau, avec une mentalité et un pouvoir d'achat différent. En leur proposant, au lieu des sempiternels ersatz de G.I. et des figures enfantines, une héroïne aux formes avantageuses et au passé tangible, Eidos a misé sur les bonnes cartes.

A star is born

Après analyse, tout le monde constate bien vite que Tomb Raider est un succès colossal. Non seulement, ces dames ont bel et bien été séduites mais, en plus, les rondeurs de la belle aristocrate ont su trouver leur public chez les hommes. Du coup, lorsque la suite sort, un an plus tard, c'est un véritable raz-de-marée. L'éditeur approfondit le concept de son héroïne (désormais fétiche), en la dotant d'ennemis plus intéressants que la simple faune locale (dans le premier épisode, en dehors des employés de Mme. Netla, elle s'attachait surtout à la destruction des ours, loups et autres dinosaures) :

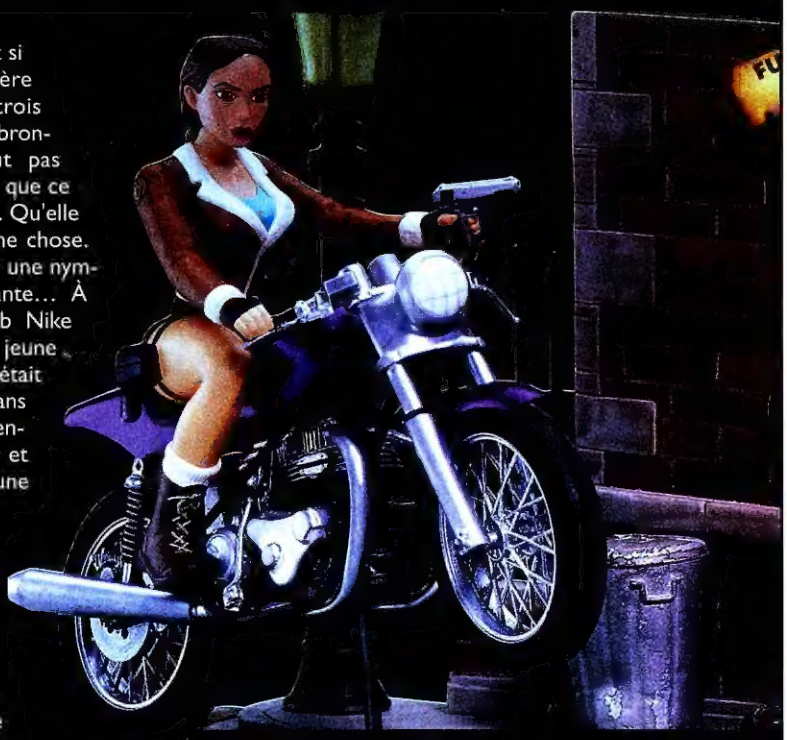
pour retrouver la dague de Xian, elle devra composer avec la Fiama Nera, une secte fanatique dévouée à ce même artefact. Sinon, le plus gros du travail effectué concerne les courbes de Lara, afin de gommer un peu la différence entre les images en 3D ornant la jaquette du jeu et les deux pyramides qui lui tiennent lieu de seins au cours dudit jeu. Sinon, son côté aristocrate est toujours respecté : elle s'exprime dans un anglais châtié et combat avec élégance, au moyen de deux pistolets.

Quelques nouvelles armes font leur apparition mais l'ensemble reste racé et élégant. Et à la suite du deuxième épisode, une évidence s'impose : la popularité de Lara ne cesse de croître, dépassant de beaucoup le simple monde du jeu vidéo. Le fantasme sexuel qu'elle représente n'y est évidemment pas étranger (il n'y a qu'à voir le nombre de sites Internet vous proposant de l'admirer dans le plus simple appareil, dans les poses les plus lascives), aussi les gens d'Eidos décident-ils de lui donner une consistance réelle, d'en faire un être de chair et de sang. C'est la jeune anglaise Rhona Mitra qui est choisie. Pendant un an et demi, elle va écumer les conventions: conférences de presse et autres séances photos dans la peau de Lara. Elle ira même jusqu'à enregistrer un disque de douze titres sous son "identité virtuelle". L'intérêt de cette galette réside surtout dans ses conditions d'enregistrement : il a été fait en Amazonie, à bord d'un bateau reconverti en studio high-tech, avec Dave Stewart, du groupe Eurythmics, à la production ! L'ensemble est assez médiocre mais illustre bien combien Miss Croft est devenue rentable - plus besoin de chercher des trésors disparus, tout ce qu'elle touche se transforme en or !

Lara surexposée

Cependant, aux yeux des puristes, le disque constitue une offense, un manquement à la vraisemblance du personnage. En y regardant de plus près, il est difficile de leur donner tort. Que Lara vive des récits de ses aventures, c'est crédible, mais on ne voit pas la jeune aristocrate, qui a rejeté la société dans lequel elle vivait, tout en en conservant la classe et les bonnes manières, se mettre à nous chanter ses exploits sur rythme pop.

De même, c'est à cette époque que Lara commence à faire de la pub. Tout le monde se souvient de la campagne pour Seat dans laquelle elle échappait aux griffes d'un dinosaure ou esquivait les missiles d'un hélicoptère au moyen des différents modèles de la marque. Si ces deux derniers spots mettaient en avant son aspect de baroudeuse, on a franchement du mal à croire à celui où elle embarquait des surfeurs en stop, prétextant "qu'une femme fragile a peur de prendre la route seule". Quelqu'un qui a découvert l'Atlantide seul ne tiendrait sûrement pas



de tels propos, et si c'est une manière d'aguicher trois beaux hommes bronzés, on ne peut pas franchement dire que ce soit une réussite. Qu'elle soit sexy, c'est une chose. De là à lui prêter une nymphomanie galopante… À cet égard, la pub Nike dans laquelle un jeune homme, qui s'était retrouvé piégé dans ses jeux vidéo, tentait de la peloter et ne récoltait qu'une gifle d'indignation en retour, était bien plus intelligente. Bref, vous le voyez, à force de surexploitation, l'image de Lara commence à se décomposer, en raison d'un manque de cohérence (même Rhona Mitra a été entre-temps évincée et remplacée par le jeune mannequin Nell Mc Andrew). D'autant que Tomb Raider 3, qui sort à la même période, la voit s'initier aux armes lourdes, peu féminines, tendant à la rapprocher de ces G.I. abrutis décriés plus haut. Dans le même temps, les Français Alexandre Alice et Patrice Fréon couchent la donzelle sur papier avec sa première bande dessinée.

Cette dernière est assez appréciée des inconditionnels, peut-être justement parce qu'elle ne remet aucun des traits fondamentaux de l'héroïne en question (en fait, l'histoire s'apparente davantage à un épisode supplémentaire : une bonne vieille recherche d'artefact à déni-

entretien avec
Lucy Clarkson

Lucy Clarkson est désormais la Lara Croft officielle en chair et en os. Mannequin de son état, elle était de passage à Paris pour une dédicace au Virgin Megastore. Quelques mots avec une belle plante…

Comic Box : Comment êtes-vous devenue la Lara Croft officielle ?
Lucy Clarkson : J'étais mannequin depuis cinq ans environ et je travaillais pour différentes agences, quand on m'a contactée pour un casting en Angleterre. Je me trouvais en Afrique du Sud à ce moment-là. J'ai donc pris l'avion et je suis devenue Lara Croft !

C.B. : Étiez-vous une fan du personnage depuis le début et que pensez-vous de l'évolution du personnage ?
L.C. : J'ai toujours été une fan de Tomb Raider. Qui ne le serait pas ? Je pense que Lara sera toujours créative, indépendante et pleine de ressources.

C.B. : N'est-ce pas un peu effrayant de temps en temps d'être l'objet des fantasmes de centaines d'hommes ou pensez-vous juste que c'est flatteur ?
L.C. : Je pense que c'est flatteur. Cela ne me fait pas peur parce que ce sont mes fans !

C.B. : Pensez-vous que vous avez beaucoup en commun avec Lara, en dehors du physique ?
L.C. : Je suis indépendante comme elle. Et je sais ce que je veux faire de ma vie !

C.B. : Comment définissez-vous la personnalité de Lara ?
L.C. : Elle a une personnalité très forte. Elle est très intelligente et très créative.

C.B. : Étiez-vous en compétition pour le rôle de Lara dans le film de Tomb raider ?
L.C. : Oui, mais j'étais trop chère alors ils ont pris Angelina Jolie… (rires)

C.B. : Comment faites-vous pour concilier votre carrière de mannequin et les voyages de Lara Croft ?
L.C. : C'est assez difficile, mais je me débrouille pour trouver de la place pour mes autres activités quand je ne suis pas Lara.

STAR TREK

Découvrez l'ensemble de nos produits Star Trek (tee-shirts, vidéos, livres, calendriers, etc...) sur notre site internet :
www.canaljimmy.fr

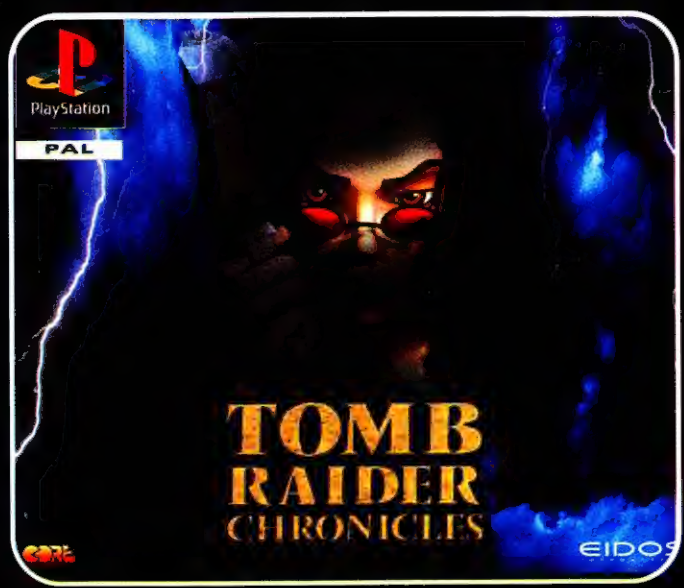
CANAL JIMMY
LA BOUTIQUE

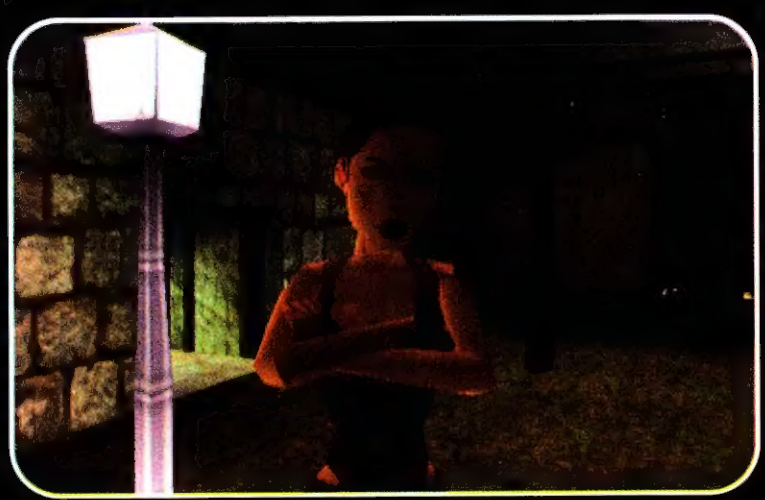
cher avant de méchants explorateurs pour empêcher des forces mystérieuses d'envahir la planète). En revanche, Dan Jurgens, le scénariste de la série régulière Outre-Atlantique, croit bon de lui créer un environnement nouveau (que vient donc faire là ce Chase Carver, un ex dérangeant ?) et une histoire un brin plus tragique. Cette fois, ses parents son morts dans un accident d'avion, la laissant seule au monde avec un vieux majordome (Bat... Comment vous dites ?). Une tentative intéressante, mais qui n'est pas sans semer encore un peu la confusion autour de ce personnage déjà bien obscurci par ses nombreux faits et gestes contradictoires. Pas étonnant, dans ces circonstances, que les programmeurs aient voulu la ramener aux sources en nous faisant découvrir sa jeunesse et son apprentissage aux côtés du professeur Werner Von Croy, dans Tomb Raider 4 : La révélation finale. Ce dernier opus en date est, de l'avis de tous, beaucoup plus proche du premier. Cependant, on peut d'ores et déjà se demander si le film, prévu pour 2001, avec Angelina Jolie dans le rôle de Lara, ne viendra pas changer encore un peu la donne. Au point où on en est...

[Antoine Maurel]

LA CHRONIQUE DE LA RÉVÉLATION FINALE DE LA MORT QUI TUE

Était-il possible, en conclusion d'un article sur le phénomène Lara Croft, de ne pas en revenir au support qui l'a vue naître, le jeu vidéo ? Bien sûr que non. Cependant, théoriquement, nous n'aurions pas dû : les programmeurs nous avaient pourtant assuré que le quatrième opus de la saga, La révélation finale, était bel et bien le dernier. D'ailleurs, la belle meurt à la fin, alors comment douter ? Mais ils sont malins, chez Eidos : si Lara, supposée morte, ne peut plus vivre de nouvelles aventures, rien n'interdit à une flopée de ses amis présents lors de son enterrement de se remémorer quelques grands moments (inédits) de sa vie, et zou, vous voilà reparti pour un tour. Le fil directeur, ici, c'est l'absence de fil directeur. Vous étiez habitués à de bonnes histoires bien ficelées avec des rebondissements et tout ce qui s'ensuit, possible, mais on ne peut décemment pas demander à une poignée de Britanniques endeuillés de vous romancer leurs souvenirs dans un ordre bien précis. Du coup, vous incarnez Miss Croft à diverses périodes de sa vie - une idée initiée par le prologue de Tomb Raider 4 - en passant d'un âge à l'autre sans beaucoup de cohérence. Dommage, on aurait apprécié un système de navigation entre les groupes d'amis, par exemple, afin de pouvoir choisir nous-mêmes. Tout cela semble bien morose... Bon, pas de panique, un autre pan de ce cinquième épisode concerne le Professeur Von Croy, qui farfouille on ne sait quoi du côté de l'Égypte. Tiens, justement, l'endroit où Lara a disparu. Quel suspense ! On en connaît une qui ne risque pas de rater le coche de la Playstation 2. D'ailleurs, il serait effectivement temps de songer à un nouveau format parce que la PSOne a bien du mal à suivre techniquement. Il est vrai que, ce coup-ci, il y a moins de bugs mais, côté jouabilité, Lara semble alourdie d'une bonne vingtaine de kilos, ce qui est peu pratique lors des scènes qui demandent de la dextérité. Sinon, graphiquement, rien n'a changé (en voilà un moteur 3D qui aura bien été rentabilisé). Vous l'aurez compris, il s'agit malheureusement d'une sortie par la petite porte. Espérons que le 21ème siècle sera l'occasion d'un véritable lifting pour Lara Croft, faute de quoi elle risque de se retrouver seule plus vite que prévu.





Tomb Raider 5 : Sur les traces de Lara Croft. Par Eidos, sur Playstation – 299 Frs. environ.

L'introuvable n'est plus ce qu'il était

eBay, le numéro un mondial des enchères en ligne entre particuliers, propose désormais un site dédié à tous les collectionneurs francophones.

eBay France offre aux internautes passionnés la possibilité de vendre et d'acheter des figurines ainsi que de nombreux objets rares, uniques, anciens ou récents. Vous pouvez rechercher et vendre vos articles sur un marché local, tout en bénéficiant d'un accès à une communauté mondiale qui compte aujourd'hui plus de 16 millions de membres, 7 pays, et 600 000 nouveaux articles chaque jour.

Avec eBay, l'introuvable n'est plus ce qu'il était.

eBay™

www.ebayfrance.com

eBay est devenu un site de référence en matière de sérieux et de sécurité grâce à sa communauté. Un système d'évaluation permet à tous les membres de commenter leurs transactions.

Sur eBay France, vous trouverez cet esprit communautaire, ainsi que de nombreux conseils, au sein du "Café eBay".

BD L'INVASION DES JOUETS

Les meilleurs jouets sont ceux à partir desquels on peut inventer ses propres histoires. Enfants et collectionneurs seront d'accord sur ce point. Une petite partie de l'imaginaire lié aux jouets a même trouvé sa place dans la tête des scénaristes de comics, d'où une pléthore de séries dont certaines ont été des succès tandis que d'autres furent... des tops du kitsch !

Les jouets ont inspirés des histoires aux auteurs de comics et pas qu'un peu : dans la seconde moitié des 70's, les jouets estampillés "Micronautes" étaient une nouvelle mouture d'une série de figurines à succès, les Micro-Men, produits par Mego Corp. et qui cassaient la baraque au japon. Il y avait toute une mythologie relative aux Micro-Men qui ne traversa cependant pas les frontières : quand Bill Mantlo, scénariste de comics, se retrouva un jour à jouer avec un enfant avec ces pantins, nouvellement exportés aux USA, il ignorait tout de l'histoire de Mego. Cela ne l'empêcha pas d'inventer une histoire pour son jeune auditoire, histoire qu'il s'empressa ensuite d'aller proposer à Marvel. Ainsi naquit le comic-book des *Micronautes*, une série sans grand rapport avec ce qu'avaient pensé les concepteurs japonais mais cependant riche en inventivité. À côté de personnages vraiment dérivés des jouets (Karza, Acroyear, Shaitan...), Bill Mantlo créa plusieurs héros originaux importants comme Bug, Marionnette puis, plus tard, Devil, Fireflyte ou Huntarr. Les Micronautes version comics sont un groupe de minuscules aventuriers, venus d'une galaxie microscopique dont les mondes ont la taille d'atomes. L'auteur se fit plaisir en inventant une culture par planète, comme le régime martial de Spartak, monde natal d'Acroyear. La composition du groupe faisait appel aux archétypes des comics : Arcturus Rann en était le leader tandis que Bug était l'acrobate plein d'humour (dans la lignée de Diablo) et qu'Acroyear était le gros costaud de service au cœur sensible (comme la Chose ou Colossus), etc. Tous s'opposaient au despotique Baron Karza, un être en armure à mi-chemin entre le Docteur Fatalis des *Quatre Fantastiques* et le Darth Vader de *Star Wars*. Les rapports avec la *Guerre des Étoiles* étaient d'ailleurs étroits, d'un point de vue thématique, comme le prouve l'utilisation d'un élément mystérieux, la "Force Énigmatique", qui cache mal sa filiation avec la Force utilisée par les chevaliers Jedi. Les Micronautes reçurent aussi la visite de pas mal de super-héros dans leur propre série, comme l'Homme-Fourmi ou Diablo, allant même jusqu'à partager une mini-série avec les X-Men. Autant d'équivalences qui faisaient que les lecteurs de comics pouvaient se sentir en terrain de connaissance et qui sont sans doute responsables de la longévité de la série (débutée en janvier 1979 et interrompue en 1986, au *#20* du second volume). La fin de la série marquait la fin de l'accord avec Mego et, on le pensait alors, la fin des *Micronautes* tout court, avec les héros donnant leur vie pour sauver leur galaxie d'origine. Mais il y a quelques années de cela, l'éventualité d'un dessin animé tiré des *Micronautes* fit que Marvel s'intéressa de nouveau à ces héros, en commanditant un troisième volume. Deux épisodes furent écrits mais jamais publiés, Marvel n'arrivant pas à s'entendre avec Mego. L'éditeur ne conserva donc que les droits des personnages non-tirés de jouets, c'est-à-dire principalement Bug et Marionnette, ainsi qu'Arcturus Rann (sans plus jamais faire référence à son nom de Space Glider, lié aux brevets de Mego) et on les revit successivement dans les séries *Cable*, *Alpha Flight* ou *Captain Marvel*. Désormais rebaptisés Microns pour éviter tout problème avec Mego, le trio semblait pour toujours privé de membres fondateurs tels qu'Acroyear ou Microtron. Cependant, les Micronautes, nommés comme tels, ont refait surface récemment dans la série *Universe-X*, censée se dérouler dans le futur, avec certains des membres originaux relookés et renommés (Acroyear est, par exemple, pourvu d'un nouveau casque et rebaptisé Spartak), ce qui semble pérenniser l'existence de la version BD de ces héros, indépendamment de tout arrangement avec Mego.

Rom le Chevalier de l'Espace (ou le Spaceknight, si vous préférez la VO) n'était pas une gamme de jouets mais un seul, produit par Parker Bros. : un robot de plastique se donnant du mal pour avoir l'air métallique. Bill Mantlo (encore lui) fut chargé d'en tirer une histoire et ne s'en tira pas mal si l'on se souvient qu'il n'avait comme seule base qu'une unique figurine et pas la riche texture fournie par les Micronautes : dans *Rom #1* (décembre 1979), le héros arrive donc sur Terre et l'on apprend qu'il est un soldat extra-terrestre, une sorte de juge/exécuteur lancé depuis 200 ans à la poursuite d'une race maléfique, les Dire Wraith (ou les Spectres dans la version française) qui s'infiltrent sur d'innocentes planètes en vue de les détruire de l'intérieur. En l'occurrence, la planète innocente, c'est la Terre et les Spectres, capables de changer de forme, se sont même placés dans les plus hautes sphères gouvernementales. Les deux armes de Rom trouvent alors leur utilité : l'une est un "analyseur", qui lui permet de les démasquer, tandis que l'autre les bannit dans une autre dimension. Sauf que les humains ne voient en Rom qu'un robot venu de l'espace qui "désintègre" de manière aléatoire de pauvres victimes. La série commencera donc sur un ton similaire à la série TV *Les Envahisseurs* sauf que là, David Vincent a laissé la place à un cyborg capable de se défendre. Comme les Micronautes, Rom aura de nombreuses interactions avec les héros Marvel, comme les X-Men ou les Fantastiques qui viendront tour à tour essayer de l'aider ou le poursuivre, suivant qu'il y ait malentendu ou pas.

Poussé par les idées de Mantlo, Sal Buscema (qui dessina la plus grosse partie de la série) créera aussi d'autres Spaceknights (Firefall, Starshine, Terminator, etc...), des compagnons d'armes que Rom retrouvera au fil de ses aventures. Marvel Comics prit rapidement ses libertés avec le jouet d'origine, donnant au héros de la BD un look plus "émincé", moins trapu que le pantin. La série s'arrêta au #75, en 1986. Le comic-book garde à ce jour une aura "culte" qui fait que Marvel a été tenté, à plusieurs reprises, de relancer la série. Hélas, il aurait fallu que le constructeur du jouet signe un nouveau contrat avec l'éditeur, ce qui ne fut pas le cas. De guerre lasse, Marvel a sorti alors en 2000 une mini-série intitulée Spaceknights, qui est en quelque sorte un "Rom : The Next Generation". N'ayant plus les droits de *Rom*, éditeur et scénariste sont retombés sur leurs pattes en inventant deux fils au héros, lesquels, dans une histoire qui se passe dans le futur de Galador, sont devenus les dirigeants d'une nouvelle escouade de chevaliers de l'espace. Rom n'est nommé qu'en temps que "First One" (le Premier d'entre eux). Le mal que s'est donné Marvel pour parler de Rom sans y faire référence est cependant assez bizarre quand on sait que dans *Universe-X*, paru en même temps, Rom apparaît sous sa forme humaine (donc sans l'armure brevetée par le fabricant de jouets), en possession de certains des accessoires associés au jouet...

Toujours dans le genre robot mais en plus grand, les *Shogun Warriors* présentent un cas un peu particulier puisqu'il s'agit d'un comic-book inspiré de jouets eux-mêmes inspirés de dessins animés et de BD. On se retrouve face à une situation où le serpent se mord la queue : pour prendre les choses au commencement, il y eut la vague des robots géants japonais dans les années 70, robots issus des mangas ou des dessins animés nippons. Goldorak , Mazinger Z ou plusieurs de leurs collègues issus du monde de la Science-Fiction furent donc transposés en jouets de métal et de plastique, dans une gamme commercialisée sous le nom, donc, de Shogun Warriors. Cette lignée (qui comportait plusieurs robots, tous les héros de leur propre série dessinée ou animée), fut aussi commercialisée par Mattel dans le reste du monde. Ironiquement, cependant, à leur arrivée aux USA, l'idée germa de tirer du produit un comic-book. Ce fut Marvel Comics Group qui s'y colla. Mais pour plusieurs raisons (à commencer par le fait que le deal concernait Mattel, seul propriétaire de la marque "Shogun Warriors", et pas les auteurs

BILL MANTLO : LE SCRIBE DES JOUETS

La saga des jouets adaptés en comics passe forcément par la répétitive et non moins Bill Mantlo. Ce scénariste aujourd'hui méconnu œuvra principalement dans les années 70 et au début des 80's chez Marvel. Son [illegible] puisqu'il est par exemple l'un des scénaristes qui ont planché sur la mise au point du nouveau [illegible] Marvel en 1978. Mantlo s'occupe aussi de [illegible] Champions, premier grand [illegible] Marvel lancés après le succès des X-Men. Mais Mantlo restera surtout dans l'histoire pour une mémorable lignée d'épisodes de cette BD. Mais, de fil en aiguille, Mantlo allait devenir l'homme à tout faire de Marvel en matière de jouets. Il écrit ainsi [illegible] Micronautes, [illegible] 1979, suivi [illegible] Rom [illegible] transformers. [illegible] elle aussi reste les Micronautes. Mantlo [illegible] la trame de tous [illegible] des dizaines de personnages [illegible] couleurs, qui [illegible] directement inspirés d'un des jouets qui venaient [illegible] l'imagination de Toutes. Bon, mais [illegible] qu'il ne faisait [illegible] Radio des comics, [illegible] Eh bien, Bill Mantlo ne voyait pas l'écriture de bandes dessinées comme une fin en soi, mais il [illegible] servait de [illegible] pour économiser [illegible] vue de terminer [illegible] études de droit, [illegible] Micronautes. [illegible] dizaines de pages [illegible] payé au mot, il [illegible] faire [illegible] pour [illegible] temps [illegible] écrire des comics, dans les 80's, l'histoire tourne au cauchemar quand Bill Mantlo est fauché par un chauffard et en [illegible] blessé. Mantlo [illegible] diminué [illegible] depuis dans une institution spécialisée. Un destin bien injuste pour [illegible] scénariste d'histoires qui [illegible] bien [illegible]

des mangas d'origine), l'éditeur américain décida d'inventer sa propre histoire, comme dans le cas des Micro-Men. Sur la foule de robots que contenait la gamme, trois furent conservés : Raydeen, Combattra V et Dangard Ace (pourtant apparus dans des shows différents au Japon et qui n'avaient à l'origine aucun lien). Le cas s'apparente un peu à ce qu'ont fait les Américains avec le dessin animé *Robotech*, en réunissant 3 cartoons japonais différents (pour avoir assez d'épisodes) et en changeant le doublage pour rendre le tout cohérent. Dans le comic-book *Shogun Warriors*, trois pilotes et aventuriers sont recrutés par une race pacifique d'extraterrestres qui vivent cachés sur Terre depuis des millénaires et qui ont construit en grand secret ces trois robots géants pour faire face à toute une civilisation galactique mauvaise, dont l'arme de prédilection est ce genre de machines géantes. Le tout était dessiné par Herb Trimpe (les fidèles de *Hulk* se souviendront de son style très caricatural) et paru de 1979 à 1980.

Les histoires se passant dans la continuité de l'univers Marvel, les Quatre Fantastiques vinrent même jouer les guest-stars dans un épisode pour les aider à battre un énième méchant robot. Après l'arrêt de la série des *Shogun Warriors* (au #20) et du coup la rupture du contrat liant Mattel et Marvel, c'est dans les pages des *Quatre Fantastiques*, d'ailleurs, que l'éditeur allait trouver le moyen de baiser et de fournir une sorte d'épilogue : dans *FF # 226* (1981), les Fantastiques rencontrent à nouveau les 3 pilotes des Shogun Warriors (les pilotes ayant été créés par Marvel, rien ne s'opposait à leur réutilisation), qui leur apprennent que leurs trois robots (sans les nommer ou les montrer) ont été détruits par un savant renégat qui a construit une sorte de Shogun Warrior maléfique, le Samurai Destroyer.

En 1982, Mattel sortait une gamme de figurines cosmiques, les Maîtres de l'Univers, dont les héros proéminents étaient des sortes de super-culturistes de l'espace. Rapidement, cette gamme allait pulvériser les records de ventes pour des mini-mannequins de ce type, renvoyant Barbie aux orties. Rapidement, le phénomène allait donner lieu à un dessin animé puis à un premier comic-book. Dès 1982, Musclor ("He-Man" en V.O) et les Maîtres de l'Univers faisaient leurs débuts dans l'univers DC, d'abord en rencontrant Superman dans *DC Presents #47*. On faisait ainsi la connaissance de Musclor, prince d'Eter-nia, luttant pour que le malfaisant Skeletor ne prenne pas le pouvoir sur son monde. En décembre 1982, l'éditeur enchaînait avec une mini-série de trois épisodes... Sans lendemain. En 1986, un autre "comic-book" des *Maîtres de l'Univers* voyait le jour, mais pas aux États-Unis : les éditions SPB diffusaient en Allemagne et aux Pays-Bas une série de 6 épisodes. Au même moment, en

★★★SPECIAL MASTERS OF THE UNIVERSE PREVIEW★★★
WHERE SCIENCE ENDS--MAGIC BEGINS...
MASTERS
OF THE UNIVERSE
HE-MAN FIGHTS THE MYSTIC FORCES OF THE EVIL SKELETOR--WITH THE TIMELESS KINGDOM OF ETERNIA ITSELF AT STAKE!

Angleterre sortait une autre série qui allait durer 14 numéros. Du côté de l'Amérique, la balle allait tomber, dès le mois de mai de la même année, dans le camp de Star Comics, une sous-marque de Marvel... D'où 13 autres épisodes. Pourquoi cette effervescence en 1986 alors que cette "franchise" avait timidement fait ses débuts en BD quatre ans plus tôt ? Parce que cette année-là, le film déboulait sur les écrans, avec, excusez du peu, Dolph Lundren en Musclor. Si ce bref retour cinématographique réanima un peu l'intérêt autour des personnages, Marvel s'en tira avec une adaptation officielle du film et Musclor et ses camarades mirent fin à leur carrière "comics" mais continuèrent de paraître sous forme de magazine. Une revue de ce type, trimestrielle, avait en effet vu le jour aux USA en 1985. L'aventure allait continuer à ce format jusqu'au printemps 1987. Là encore, les Maîtres se payèrent une carrière internationale, avec un mag diffusé en Angleterre entre 1986 et 1988, sur un rythme bimensuel (72 numéros), suivi par un mensuel qui allait durer jusqu'en 1991 (27 numéros), trois ans après l'interruption de la lignée de jouets, en 1988. Pour en finir avec la bibliographie des Maîtres de l'Univers, signalons qu'il y eut aussi une version féminine du concept : "She-Ra, Princess of Power", la sœur de Musclor, qui eut droit à son propre dessin animé mais aussi à ses jouets et à ses BD.

Marvel touchera à nouveau aux robots géants avec les Transformers, dont le dessin animé était développé par une filiale de la maison d'édition, s'inspirant de la gamme de robots lancée par Mattel. Après des débuts timides, les Transformers étaient censés devenir une mini-série de 4 épisodes : elle durera finalement 80 épisodes, accompagnée pas

CONCOURS Buffy CONTRE LES VAMPIRES

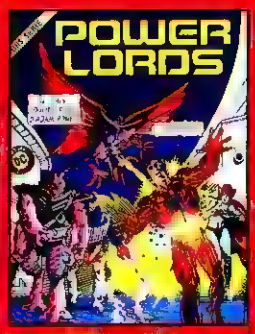
A GAGNER
DES FIGURINES
DE LA SERIE 2 +
DES EXCLUSIVES
"FIESTA GILES"

COMIC BOX

MOORE ACTION COLLECTIBLES

réponse avant le 15/02/2001

POUR PARTICPER IL SUFFIT DE DESSINER ET DE NOUS RENVOYER AVEC VOS COORDONNÉES
UN DESSIN DE BUFFY A : TSC-CONCOURS BUFFY - 129 BIS RUE DE TOLBIAC - 75013 PARIS



d'autres séries secondaires (*Tranformers Generation 2, Transformers Headmasters*...) jusqu'en 1991. Pour simplifier, disons que les Transformers sont originaires d'une planète où la "vie mécanique" a remplacé la vie organique. Par vie mécanique, comprenez de gigantesques automates à géométrie variable, capables de se déguiser en véhicules usuels ou militaires. Là encore, le lancement de la BD est signé Bill Mantlo, décidément incontournable en matière d'adaptations de jouets. Globa-lement, les bons Transfor-mers, sous les ordres du robot-camion Optimus Prime, sont connus sous le nom d'Autobots et les mauvais, contrôlés par Mégatron, sont les Décepticons.

Ils ne s'intégreront cependant pas aussi bien à l'univers Marvel que ce qu'avaient pu faire Rom ou les Micronautes et resteront un succès commercial plus qu'artistique, les auteurs ayant moins de libertés que sur certaines autres adaptations de "toys", victimes en particulier d'un flot incessant de nouveaux Transformers qu'il fallait intégrer dans la BD. D'où des scènes confuses sur la fin, des invasions par de véritables armées qu'on avait du mal à identifier. G.I. Joe est un nom mythique dans l'industrie du jouet, eu égard à la longévité de la gamme et au nombre de figurines qu'elle a générées depuis 1964, chez Hasbro. À la base, c'est déjà en lui-même un produit dérivé, inspiré d'un film du même nom (il y a eu un premier comic-book *G.I. Joe* paru entre 1950 et 1957, qui n'avait rien à voir avec les jouets créés plus tard). Les petits soldats de plomb n'avaient pas attendu G.I. Joe pour imposer l'idée du jouet militaire mais "Joe" était le premier mannequin articulé de tendance "guerrière". Pendant 3 ans, la lignée resta fidèle à l'intitulé : c'est-à-dire que les personnages et accessoires correspondaient en tout et pour tout fidèlement à l'univers des G.I. C'est en 1967 que Joe fit ses premiers pas dans les pages d'un comic-book, le temps d'un one-shot promotionnel conçu par Custom Comics.

À partir de 1975, Hasbro essaya de rapprocher G.I. Joe de l'univers de la SF et des super-héros. À commencer par un pantin nommé "Atomic Man", suivi en 1976 par une sorte de super-équipe qui comprenait un Joe à la vision perçante (cette version du jouet avait les yeux qui bougeaient) mais surtout un personnage nommé Bulletman, présenté dans les pubs comme un héros ayant le pouvoir de voler. En fait, le lien avec les super-héros va plus loin que ça puisqu'un *Bulletman* avait été publié par Fawcett Comics dans les années 40, avec une apparence et des pouvoirs quasiment identiques. Jusque-là, les G.I. Joe avaient été des mannequins mesurant environ une trentaine de centimètres mais, en 1982, Hasbro relança la gamme sous le nom complet de "G.I. Joe a real american hero". C'est cette partie de la gamme qui allait sauter le pas et devenir un vrai comic-book (et par ailleurs un dessin animé), publié chez Marvel entre 1982 et 1994 (156 épisodes, sans compter là aussi des séries secondaires). La cheville ouvrière de la série, c'est le scénariste Larry Hama (par ailleurs co-créateur de Iron Fist et scénariste du *Punisher*), entouré pour le lancement par des dessinateurs "sur le retour" comme Don Perlin et Herb Trimpe. Plusieurs héros très charismatiques se distinguent des autres (qui sont limités à leur costume ou à leur fonction) : Scarlett, la guerrière à l'arbalète, Snake Eye (une sorte de ninja muet et cynique, en quelque sorte le Wolverine du groupe)... Snake Eye est d'ailleurs à l'origine d'un épisode qui reste le premier comic-book entièrement sans paroles !

Mais comme pour Transformers, c'est ensuite l'avalanche de personnages, brouillant un peu les pistes au niveau de l'histoire. À partir de 1986, Hasbro commence d'ailleurs à obtenir des licences de vraies personnes, comme le Sergent Slaughter, une "super-star du catch", qui se retrouve lui aussi dans le comic-book. Si la BD n'est plus de mise, les jouets G.I. Joe sont produits encore aujourd'hui. Passé l'ère de Marvel, Joe allait déménager ensuite chez Dark Horse, le temps d'une nouvelle série décidément plus courte (3 épisodes en 1995/1996), mais la BD de Marvel reste la version comic-book la plus connue de G.I. Joe. Notons que même s'ils ne se sont pas complètement intégré aux autres séries pendant leur passage chez Marvel, les G.I. Joe arrivèrent cependant à faire une rencontre peu commune... Avec les Transformers ! Entre jouets, on se comprend, pas vrai ?

[Xavier Fournier]

© 2000 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous Droits Réservés. Buffy The Vampire Slayer et leurs logos associés sont des marques déposées de Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Published and distributed by THQ Inc. © 2000 THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

Buffy
CONTRE LES VAMPIRES

Incarnez Buffy et sauvez le monde sur votre Game Boy Color

FOX INTERACTIVE

THQ
www.thq.fr

GAME BOY COLOR

Entretien avec >

DAMNÉ
et fier de l'être

Todd Mc Farlane

Todd McFarlane est un personnage polémique s'il en est: il y a ceux qui l'adorent, ceux qui le haïssent... Pour ne pas réagir, il faut ignorer qui il est. A la tête d'un empire multi-média qui comprend les comics, les jouets, les dessins animés, etc... L'inventeur de Spawn n'a pas que des amis. Il faut dire que l'ego très fort du bonhomme (qui l'a porté jusqu'où il est aujourd'hui) lui fait parfois voir les choses à sa seule manière. Les jouets Spawn "apocryphes", qui n'ont jamais existé dans la BD d'origine ? Todd préfère parler de ceux qu'il a bien tiré du comic-book qui a fait son succès. Reste que ce géant des loisirs, malgré les polémiques, fête en même temps que la fin du millénaire le 100ème épisode de la revue qui a bâti son empire...

Comic Box : Spawn #100 vient de sortir aux USA et sort ce mois-ci en France. Vous avez attendu longtemps ce moment. Quelle est la chose dont vous êtes le plus fier au long de ces années ?

Todd McFarlane : Et bien il y a en fait deux choses qui se concentrent avec *Spawn #100* : l'une est en quelque sorte la partie "anniversaire" du fait que, oui, on est arrivé au 100ème numéro. Nous sommes toujours vivants ! Dépasser le #100 c'est comme un message. C'est bien et sympa. Mais bon, ensuite viens la seconde chose: est-ce que *Spawn #100* est cool ? Nous devions en faire une histoire marquante, digne d'être l'épisode 100. Du coup l'histoire n'est pas forcément aussi longue ce que les fans voudraient mais on a ajouté ce que je pense être un contenu éditorial sérieux. En ce qui me concerne, ce livre c'est de la distraction de la couverture à la dernière page. C'est digne d'être appelé le numéro 100 !

Spawn#100 par Mike Mignola (Heliboy), une des references de Todd McFarlane en matiere de dessins.

CB : Est-ce que vous avez choisi vous-même les artistes qui ont fait les couvertures variantes. Ce sont des gens que vous appréciez vraiment ou est-ce que vous les avez choisis pour leurs styles très différents ?

TM : Oui, je les ai choisis moi-même. Ces artistes sont tous des gens pour qui j'ai la plus grande estime. J'admirais chacun d'entre eux, et je voulais voir ce qu'ils donneraient sur Spawn. Dès le départ je savais qu'il y aurait au moins Greg Capullo et moi. Ensuite c'était juste l'affaire de trouver à la fois des gens dont j'aimais le travail et dont je pensais que le style apporterait un look dramatiquement différent, qui ne se confondrait pas avec notre propre travail. Frank Miller, Alex Ross, Mike Mignola et Ashley Wood... Tous ont leur propre "voix" artistique et je trouvais intéressant d'avoir des gens dont on n'associe pas, d'habitude, le style avec Spawn.

CB : Est-ce que vous vous imaginez en train de publier un Spawn #200 ?

TM : Définitivement. Je pense absolument qu'on continuera jusqu'au 200 et bien au delà...

CB : Pensez-vous que la définition-type d'un héros de comic-book s'applique encore à Spawn ?

TM : Très tôt dans la série, j'ai su que je voulais faire de Spawn une sorte de croquemitaine, de livre d'horreur. Probablement vers le #60, j'ai su que je transformerais Spawn en cet espèce de " boogeyman " ou, quelque fois, en Spawn "salaud", vu qu'il reste Al Simmons et a encore cette attitude en lui.

CB : Est-ce que vous étiez obligé de tuer quelqu'un dans l'épisode 100 pour en faire un événement ? Et est-ce que vous n'allez pas le regretter, puisque la mythologie de Spawn repose finalement sur peu de personnages ?

TM : Non. Je ne me suis senti obligé à rien et je n'ai aucun regret quand il s'agit de tuer des personnages. Les raisons de ces ingrédients de l'histoire deviendront plus clairs au fur et à mesure des futurs épisodes de Spawn.

CB : Paradoxalement, vous avez dit plusieurs fois que les comics n'étaient pas votre intérêt majeur et que les jouets l'étaient plus. Maintenant que la crise touche également les jouets, quel pourrait être votre prochain centre d'intérêt ? Les Films ? D'ailleurs on attends toujours le second film de Spawn !

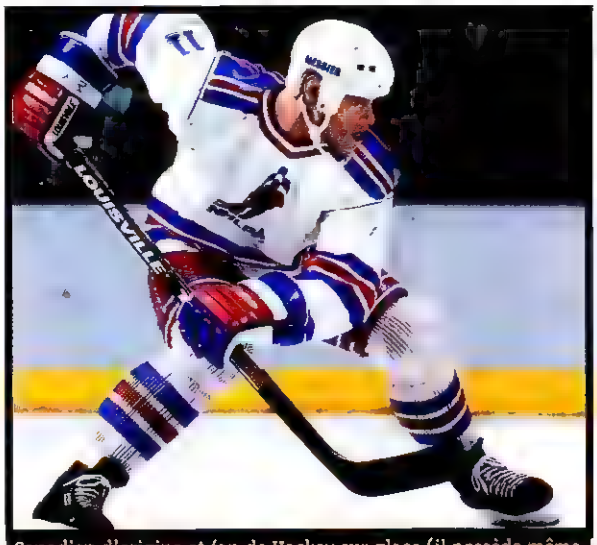
TM : Premièrement je ne pense pas avoir jamais dit ce genre de chose dans ce contexte. J'aime les comics. C'est de là que je viens, c'est ce qui m'a fait arriver là où j'en suis maintenant et je suis encore très impliqué dans le processus créatif de tous les comics que je publie. Pour ce qui est de ce que vous dites d'une crise dans l'industrie du jouet, je ne suis pas de votre avis. Nos ventes de jouets à la grande distribution sont en fait plus fortes que jamais. Pour ce qui est du film, faire que le second Spawn se fasse est une de mes plus hautes priorités.

CB : Est-ce que les problème de procès avec Tony Twist vous ont réellement affecté ou pensez-vous qu'il s'agissait juste d'une histoire de publicité ?

TM : Je ne sais pas pour ce qui est de la publicité. Je pense que j'étais dans mon droit et c'est pour cette raison que j'étais prêt à aller jusqu'au bout.

CB : Les jeux vidéos ne semblent pas être un domaine où vous voulez vous engager plus personnellement dans ce domaine, bien qu'il soit vraiment populaire.

TM : Et bien nous sommes impliqués dans le marché des jeux... en ce qui concerne les licences des personnages de Spawn et KISS Psycho Circus et inversement la création de figurines pour Ultima Nexus, Metal Gear Solid et d'autres jeux. Nous avons aussi contri-



Canadien d'origine et fan de Hockey sur glace (il possède même sa propre équipe), Todd McFarlane n'a pas pu résister à l'idée de créer des figurines basées sur ce sport. Et comme il aime aussi le base-ball, il a aussi produit des jouets ad-hoc...

bué à la création de certains des personnages du jeu Ultima et certains d'entre eux sont ceux dont nous créons les figurines.

CB : L'histoire de votre compagnie se confond avec l'histoire du personnage Spawn. Préparez-vous une nouvelle franchise pour le nouveau millénaire ?
TM : (???)

CB : Vous avez les droits de personnages un peu oubliés comme Miracle Man ou Black Terror. Vous pensez à des projets avec eux.
TM : Nous avons plusieurs projets en cours.

CB : Vous semblez aimer l'animation. Etes-vous intéressés par la modélisation 3D et les nouvelles technologies pour créer des images ?
TM : On est ouvert à l'expérimentation avec n'importe quelle technique tant que les trucs que nous créons avec peut s'en trouver amélioré.

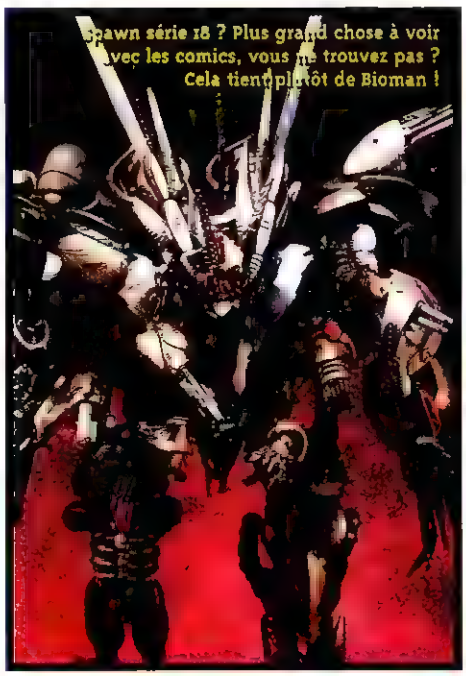
CB : Les fans de Spawn à travers le monde forment une des audiences les plus fidèles qui soient. Vous savez pourquoi ?
TM : Je ne sais pas si les fans de Spawn sont la plus loyale des audiences, tout spécialement quand on les compare aux fans de Spider-Man, Superman ou Batman qui durent depuis 50 ou 60 ans... Mais la forme de réponse qu'on a sur Spawn n'est pas mauvaise.

CB : Quel est votre secret pour les conserver ? Le Collector's Club ?
TM : Nous avons notre Collector's Club, qu'on trouve très cool. Mais principalement on essaye juste de donner aux fans ce qu'ils veulent et maintenant en plus avec le site web, je peux être directement en contact avec les fans via notre messagerie. C'est quelque chose qu'on n'avait pas il y a quelques années...

CB : Qu'est-ce qui est le plus intéressant pour vous, en tant qu'artiste et manager... quand vous créez une gamme "interne" de jouets ou quand des gens viennent à vous et demandent à TMP de faire leurs jouets, par exemple pour les Danger Girls de J.Scott Campbell ?
TM : Ce sont des procédés vraiment très différents. D'un côté, en travaillant avec nos propres personnages, nous construisons à partir de rien, comme pour la lignée Total Chaos. On démarre à zéro, avec une sorte de concept et en essayant de donner, créativement parlant, de la chair à nos idées. De l'autre côté, travailler sur un produit licencié, c'est un défi dans le sens où l'on doit prendre la vision de quelqu'un d'autre et la transcrire à notre manière sans perdre de vue leur propre processus créatif.

CB : Vous avez créé des douzaines de Spawn pour vos lignées de jouet. Est-ce que l'un d'entre eux vous a inspiré des idées d'histoires pour le comic ?
TM : En fait c'est dans l'autre sens que ca se passe. Beaucoup des nouveaux jouets Spawn viennent de nos comics-books, comme Spawn Dark Ages, Curse of Spawn et tous les personnages de la gamme Classic Spawn (Série 17).

CB : Les Movie Maniacs sont des jouets vraiment populaires. Est-ce que parce que vous aimez les films cultes et que vos fans le sentent ?
TM : Les Movie Maniacs sont basés beaucoup sur ce que les fans (à la fois ceux de ces films et ceux de nos figurines) veulent. Ce sont des "démarreurs de conversation". Vous arrivez dans le bureau de quelqu'un et vous voyez ce que j'aime appeler des "plastic statues" et d'un coup vous commencez à parler de comment vous vous souvenez avoir amené votre premier rencart voir ce film. Globalement, les personnages des Movie Maniacs, comme


Spawn série 18 ? Plus grand chose à voir avec les comics, vous ne trouvez pas ? Cela tient plutôt de Bioman !

toutes nos statuettes, doivent être visuellement frappants, uniques et dérangeants.

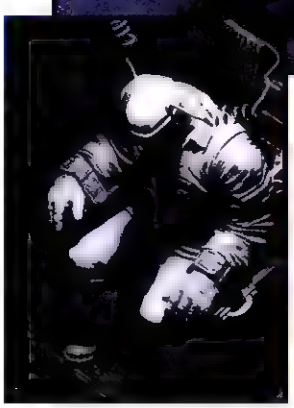
"Les personnages des Movie Maniacs, comme toutes nos statuettes, doivent être visuellement frappants, uniques et dérangeants."

DEBOUT LES MONSTRES ! -Déjà trois séries (18 modèles !!!) de 'Movie Maniacs' produits à partir des grands classiques du cinéma fantastique comme New York 1997, Edward au mains d'Argent, Psychose, The Crow ou Freddy. On ne s'en lasse pas et la qualité est irréprochable.

Todd MacFarlane aime la musique... et il le prouve en produisant deux séries de figurines basées sur les beatles et Yellow Submarine. Mais il est également à l'origine de figurines Janis Joplin, Ozzy Osbourne et, bien entendu, Kiss !

"Vous voyez une exécution dans un comic book ou un film et personne n'y réfléchit vraiment. Je tire un jouet de ça [la figurine de Marv sur sa chaise électrique] et d'une seul coup les gens sont hors d'eux. Je trouve ça plutôt ironique..."

CB : De l'avis général, Little Nicky n'est pas un bon film. Pourquoi avez vous décidé d'en tirer quand même des figurines ? Parce que vous aimez l'humour d'Adam Sandler ?
TM : Que vous aimiez ou pas le film, c'est une opinion personnelle. Je respecte Adam Sandler en tant force créative et j'ai vraiment apprécié de travailler avec lui pour le design de ces objets.



Ci-dessus : le chien de 'Little Nicky' en train d'uriner sur le paillasson...chez McFarlane Toys, on ne recule pas devant le mauvais goût.

A gauche : la figurine qui 'électrise' les ligues familiales. Le héros de Sin City, Marv, sur une chaise électrique. Frank Miller n'a jamais ete gauchiste, c'est bien connu...

CB : Est-ce que vous étiez un vrai fan des Beatles pour que vous vous lanciez dans le fait d'en tirer des jouets ?
TM : Ce n'est pas vraiment un reflet de la musique des Beatles mais plutôt à quoi ils ressemblent visuellement. Le psychédélisme des années 60 est une telle ère, riche et intéressante... Et vous voyez ces figurines et vous savez immédiatement que ce sont les Beatles et qu'ils sortent de Yellow Submarine. Mais même dans l'éventualité où vous ne sauriez rien du tout sur les Beatles, ils restent des jouets vraiment cool et uniques.

CB : Vous préparez d'autres nouveaux projets musicaux, comme votre collaboration avec Korn par exemple ?
TM : Nous sommes toujours intéressés par de nouveaux projets. Cela dépend si le projet est mutuellement intéressant à la fois pour nous et les artistes concernés.

CB : TMP ne fait pas vraiment dans le politiquement correct. Est-ce que c'est parce que vous aimez être provocateur ?
TM : On ne pense pas en termes de politiquement correct ou pas. On pense juste à ce que notre public trouverait cool et voudrait acheter.

CB : La statue de l'électrocution de Marv, dans Sin City, a fait un scandale partout, alors que la même scène dans le comic-book n'a semblé choquer personne. Est-ce que c'est parce que les gens ne lisent plus beaucoup les comics et personne ne l'avait vu avant ?
TM : Vous voyez une exécution dans un comic book ou un film et personne n'y réfléchit vraiment. Je tire un jouet de ça et d'une seul coup les gens sont hors d'eux. Je trouve ça plutôt ironique...

Propos recueillis par [Lise Benkemoun]

Un Noël de rêve chez
AMBIANCES
Enfin dans le 93 !
Les statuettes et figurines des plus grandes marques sont désormais disponibles dans nos magasins :
Démons et Merveilles, Bowen, Attakus, Aroutchev, Leblon...
STAR WARS
N'hésitez pas à passer dès maintenant vos commandes de Noël !
Vous pouvez également nous retrouver sur notre site de ventes en ligne :
http://www.ambiances.fr
paiement securisé
Ambiances Drancy
52, av. Henry Barbusse
93700 Drancy
Tél : 01 41 60 16 16
Ambiances St-Ouen
Puces de Clignancourt
39, rue Paul Bert
93400 Saint-Ouen
Tél : 06 20 98 07 78

Toys : au service des comic books

Dès qu'une BD marche, on en tire des jouets. Les X-Men, Superman, Spider-Man ou Batman ont ainsi été déclinés en une procession de figurines ou de produits dérivés allant de la mallette à goûter aux jeux de société. Mais, parfois, l'adaptation en jouet intervient dès le processus de création... Ou vice-versa.

Dès l'aube des comics, la BD américaine a su générer des montagnes de produits dérivés... Avec d'autant plus de facilité qu'elle n'était elle-même à la base qu'un produit dérivé paraissant dans les journaux dits sérieux. Les suppléments du dimanche ou du mercredi, spécialement destinés aux enfants et bourrés de strips, étaient la valeur ajoutée qui faisait que les bons pères de familles avaient, en plus de leur lecture personnelle, le sentiment de satisfaire les goûts de leurs progénitures. Un imprimeur eut un jour l'idée de relier les suppléments invendus et d'en faire un journal à part. Les livrets-gadgets étaient officiellement devenus des comics, lesquels n'existeraient pas s'il n'y avait pas eu initialement la logique des produits dérivés, même si on ne les appelait pas comme ça à l'époque... Et dès l'émergence de personnages à succès, les comics se sont employés à s'acquitter de cette dette. Les premiers cerfs-volants à l'image de Superman ne tardèrent pas à apparaître, à peine quelques mois après la première parution du personnage. Dans un premier temps, les éditeurs furent eux-même sceptiques devant les possibilités commerciales et n'essayèrent pas forcément de les vendre. Les dérivés étaient même souvent considérés par l'éditeur comme un support publicitaire pour ses séries. Ainsi, dans les années 40, de nombreux labels offrirent tout bonnement les droits de leurs créations à des fabricants. Cette logique valait pour l'extérieur mais, au sein de leur lectorat, les éditeurs savaient qu'ils possédaient un certain public captif, la version embryonnaire du milieu des collectionneurs. Aussi furent montés les premiers fans-clubs, extensions organisées par les maisons d'édition afin de proposer les premiers objets de collection. Les membres des Sentinels of Liberty, le fan-club de Captain America, recevaient par la poste (après encaissement du chèque) le prestigieux badge à l'effigie du bouclier originel du héros. De quoi laisser bouche bée tous les copains du quartier. Premières bagues et poupées commencèrent alors à circuler. À cette époque, la relation était unilatérale : la BD inspirait les jouets. Par la suite, cela allait devenir donnant-donnant.

CAPTAIN ACTION and ACTION BOY meet DR. EVIL
WHO WILL SAVE CAPTAIN ACTION NOW..!?
ACTION BOY!
ZAP!
THERE'S MORE ACTION AHEAD WHEN YOU ACT OUT YOUR OWN CAPTAIN ACTION ADVENTURES!
GET ALL THE ACTION WITH CAPTAIN ACTION, ACTION BOY, AND DR. EVIL! THEY'RE
ACTION BOY COMES WITH HELMET, KNIFE, RAY GUN AND PANTHER

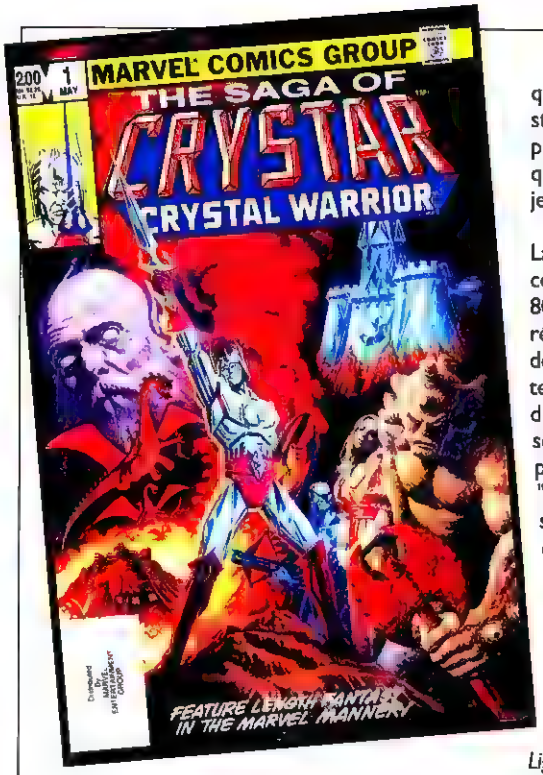
Si, dans les années 60, G.I. Joe était la première véritable figurine d'action articulée, il eut bien vite de la concurrence. En 1966, Ideal Toy Corporation créa ainsi le Captain Action, un pantin véritablement tourné vers les comics : le Captain était dans son état originel pourvu d'une tenue bleue à casquette. Mais on pouvait acheter en kit des accessoires pour le personnaliser et le transformer, au choix, en plusieurs héros de BD. Captain Action ne faisait pas de favoritisme au niveau éditeur. Cela allait d'Aquaman à Captain America en passant par Steve Canyon ou le Fantôme de la Jungle. Captain Action se déclinait en Action Boy (pour des héros au gabarit plus petit) et Doctor Evil, son ennemi juré, un dangereux alien qui jouait le rôle du méchant. Jusque-là, on pourrait croire que cette collection tenait plus de l'adaptation de comics en jouets que du contraire. Mais le fabriquant présentait Captain Action vendu sans les accessoires comme un super-héros à part entière et DC s'engouffra en 1968 dans la brèche en créant un comic-book du même nom et dessiné, excusez du peu, par Gil Kane (encré par le non moins mythique Wally Wood). On aurait pu s'attendre à ce que le super-pouvoir de Captain Action soit d'imiter physiquement n'importe qui. Et bien non ! Les scripts de Jim Shooter tournèrent le dos au concept et firent de Captain Action et d'Action Boy (qui étaient père et fils) quelque chose se situant à mi-chemin de Superman et Shazam : munis d'une collection de pièces anciennes qui possédaient cha-

cune les pouvoirs d'un dieu antique, ils pouvaient changer de pouvoir à volonté mais pas imiter leurs pairs. Quant à Dr. Evil, annoncé comme "alien" dans les pubs du jouet, il était, dans la BD, un savant (le beau-père d'Action) devenu fou à la suite d'une expérience qui l'a par la même occasion transformé.

Si les produits dérivés des comics sont trop nombreux pour être répertoriés (il faudrait une encyclopédie massive, en plusieurs centaines de volumes), du distributeur de Pez à la voiture Majorette, il est des gammes qui sont restées mythiques dans la mémoire collective des collectionneurs. Comme les figurines créées par Mego. Outre des collections dérivées de films et séries TV (*La Planète des Singes, Les Mystères de l'Ouest*...), Mego lança, au début des années 70, une gamme dédiée aux superhéros, aussi bien DC que Marvel. L'étendue de la gamme (37 personnages différents) l'inscrit dans la légende. Batman, Superman ou Robin n'avaient, bien sûr, pas attendu Mego pour posséder leurs propres figurines mais des personnages comme Aqualad, Wondergirl ou encore le Faucon prirent du relief. Des personnages franchisés par Marvel et DC, comme Conan et Tarzan, figuraient également sur la liste. Ces "action figures" se caractérisaient par le fait qu'on pouvait retirer une partie de leurs vêtements et Mego joua le jeu jusqu'à mettre sur le marché des éditions spéciales "identités secrètes" qui mettaient en vedette Clark Kent ou Bruce Wayne plutôt que Superman ou Batman. Mego créa aussi deux gammes de figurines à la fois plus petites et moins articulées, les Comic Action et les Pocket Heroes, qui reprenaient, à ce format, les principaux super-héros et supervilains. Le succès aidant, Mego allait étendre le merchandising aux véhicules des héros, même quand ceux-ci étaient fort improbables (il y eut ainsi la camionnette de Hulk, alors qu'on imagine mal le géant vert en train de passer le permis). D'ailleurs, Mego n'était pas le seul à être en appétit et les deux principaux éditeurs emboîtèrent le pas. Si Batman était un vrai rêve pour tout fabricant de jouets (avec ses multiples versions de la Batmobile, du Batplane, du Bat-Boat, etc.), d'autres étaient pauvres en accessoires. Par exemple, Superman n'avait pas besoin de véhicule puisqu'il se déplaçait en volant. Qu'à cela ne tienne, DC imagina alors, en collaboration avec les fabricants de jouets, une suite d'épisodes dans lesquels "Supie" perd ses pouvoirs et se construit en urgence... La Super-Mobile, une voiture volante munie de poings en métal (pour remplacer sa force perdue) ! Bien sûr, la Super-Mobile eut vite fait de posséder sa réplique en jouet, tout comme la Spider-Mobile, la voiture de l'Homme-Araignée, capable de rouler à la verticale sur les murs et qui n'apparut que dans quelques épisodes de la BD. Ces épisodes marquent cependant un tournant, puisqu'ils montrent qu'à partir de ce moment, les scénaristes inventaient des éléments en pensant immédiatement aux possibles dérivés.

En 1983, Marvel franchira le pas qui sépare comics et jouets en étant à l'origine du concept de *Crystar*. L'histoire veut que le responsable de la firme, à l'époque Jim Shooter, se soit inquiété du fait que sa gamme de titres ne laissait qu'une faible place à la "Fantasy". D'où ce concept à mi-chemin entre *Conan* et le film *Dark Crystal* (les jouets et dessins animés des Maîtres de l'Univers ne devaient pas non plus y être totalement étrangers). Shooter, entouré de ses collaborateurs, Mark Gruenwald et Ralph Macchio, mit au point la saga de Crystallium, planète sur laquelle régnaient deux frères, Crystar et Moltar. Moltar allait être corrompu par les forces du mal et devenir un homme de lave tandis que Crystar, le

Librairie Glénat
VENTE PAR CORRESPONDANCE
COMICS US
(news hebdomadaires)
COMICS FRANÇAIS
(SÉMIC - MARVEL FRANCE)
ACTION FIGURES
TOYS
POSTERS
MANGA/BD
ENVOYEZ-NOUS VOS LISTES DE RECHERCHES
LIBRAIRIE GLÉNAT
Centre Commercial
La Part-Dieu
boutique 355
69003 Lyon
Tél : 04 78 95 49 79
(demandez André)
OU
LIBRAIRIE GLÉNAT
19 avenue Alsace-Lorraine
38000 Grenoble
Tél : 04 76 46 34 60
Fax : 04 76 85 06 57
(demandez Bernard)



bon du récit, se transformait en guerrier de crystal. Les personnages furent designés par John Romita Jr. et le destin voulut que, chose rarissime, Remco Toys s'y intéressa avant même que le comic-book ne soit publié. Au final, la série et les jouets sortirent de manière quasiment simultanée. De fait, les fans pensent souvent, à tort, que ce sont les figurines qui ont inspiré cette BD plutôt que le contraire. Pour ce qui est du comic-book, on regrettera cependant que ce ne soient pas les créateurs du concept qui l'aient matérialisé : c'est Bret Blevins, qui plus est encré par Vince Colleta (loin de faire l'unanimité), qui dessina les premiers numéros tandis que Mary-Jo Duffy oeuvrait au scénario. Du coup, la série (traduite en France dans *Spidey*, à partir du #51) s'arrêta dès le #11. Or, s'il est rarissime qu'un lancement comic-book/toys soit simultané, on notera un fait encore plus rare, à l'image de la débâcle : Marvel n'a jamais ramené le moindre personnage de *Crystar* (contrairement à des séries comme les *Micronautes* qui, quoiqu'interrompue, bénéficie d'un statut culte qui lui vaut des apparitions régulières en " guest-star "). Bien qu'en possédant les droits, Marvel a préféré enterrer *Crystar* et ses frères d'armes, ce qui en dit long sur la qualité qu'on prêtait au projet, même en interne.

La saga des jouets tirés de comics allait connaître un bond énorme dans les années 80, en raison de plusieurs facteurs : 1) la résurgence de la mode des comics, avec donc plus de collectionneurs et d'acheteurs potentiels pour les produits dérivés, 2) l'apparition de séries distinctement conçues pour qu'on en tire des toys. "Super Powers", lancé en 1984 sous l'égide de Jack Kirby, ne créait pas vraiment de nouveaux personnages mais permettait à DC de réunir dans une même série des concepts tirés à la fois de ses séries normales et du dessin animé *Super-Amis* (version infantilisée de la *Ligue de Justice*), de manière à ce que la gamme de jouets créée illico presto puisse intéresser tant les fans du cartoon (généralement plus jeunes) que ceux des BD. La même année, et sans doute pas vraiment par hasard, Marvel sortit une maxi-série intitulée *Secret Wars*, réunissant ses principaux personnages, qui donna lieu elle aussi à une gamme de figurines. Le scénariste de *Secret Wars* ? Jim Shooter, lequel, visiblement, s'était mis en tête d'être un pendant de Bill Mantlo (voir page 11) et de fournir de la matière première aux producteurs de jouets en mal d'adaptation. Autre produit dérivé qui s'enflamma dans les années 80 et 90 : les cartes de collection. Singeant le procédé des cartes consacrées aux joueurs de base-ball, plusieurs gammes annuelles furent ainsi lancées. Le plus comique étant qu'une fois les principaux héros transformés en cartes, les éditeurs desdites cartes semblèrent ne plus savoir quoi inventer. Ils s'attaquèrent alors aux héros secondaires. Il arriva parfois que la carte soit diffusée alors que le personnage n'était même pas encore apparu dans la BD. Les collectionneurs apprirent ainsi l'existence de Craydon Creed, le fils de Dents-de-Sabre, à l'occasion d'une série de cartes, alors qu'on ne l'avait toujours pas vu dans la série. Le secteur des jouets allait être sujet au même phénomène de surenchère : à côté de multiples variantes (Wolverine dans toutes ses tenues connues, allant de son uniforme de super-héros à son attirail de *Weapon-X* ou à ses vêtements de... Bûcheron canadien), on se mit à voir des personnages inattendus qu'on avait vus que dans quelques cases. Spat et Grovel, personnages mystérieux du passé de Gambit, firent ainsi une brève carrière dans les comics (4 épisodes d'*Uncanny X-Men*)... Il n'en fallait pas plus pour qu'on les sorte en jouets !

Face à cette demande croissante de nouveaux personnages et concepts, et sans doute parce que les comics ne produisaient pas assez vite de nouvelles idées adaptables, les créateurs de jouets ont décidé de prendre les choses en main, en allant chercher parfois très loin dans le temps leurs sujets (qui aurait cru il y a encore quelques années qu'en l'an 2000 circuleraient de coûteuses statuettes à l'effigie de héros du Golden Age comme Starman ou Doctor Fate ?) et en se diversifiant. Le renouveau des jouets Batman, amené par les films et les dessins animés, a ainsi provoqué l'apparition d'une multitude de versions incroyables de Batman (de la version fluo qui luit la nuit à celle, rose et bleue, qui va sous l'eau). McFarlane Toys a poussé le bouchon encore plus loin avec ses gammes Spawn qui n'ont de Spawn que le nom : les Cyber-Spawn et Ninja-Spawn n'ont jamais existé dans la BD d'origine ! Pas de doute, les comics donnent des billes à l'imagination des fabricants et quand la machine s'emballe, cela donne des jouets parfois vraiment inattendus !

[Xavier Fournier]

En raison de la surenchère, les fabricants ont parfois adapté des personnages très secondaires, voire peu commerciaux, comme ici, au centre, le nain bleu !

Album Collection

L'ÉTOFFE DES HÉROS...

ULTIMATE SOLDIER

G.I.JOE

MEDICOM

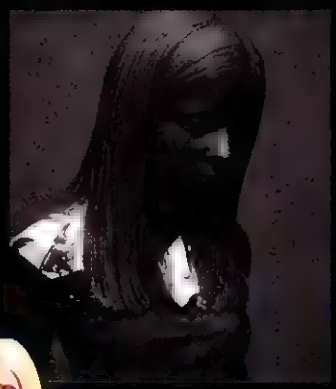
DRAGON

Vente par correspondance

The Good, the bad, the ugly...

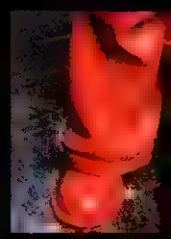
l'Atelier de Création de Clayburn Moore

BUFFY



Lors de la production de la série I des Buffy, l'actrice elle-même, la compagnie qui produit le show (Mutant Enemy) et la Fox ont fait refaire tant de fois le prototype que chez Moore, on assure que le produit final en a pâti ! Pour éviter le calvaire, cette fois-ci, MAC s'est équipé d'un scanner laser haute définition et a modélisé le visage de Sarah Michelle Gellar. Cette Buffy-là est donc d'une fidélité à toute épreuve, à tel point que les mauvaises langues assurent que les imperfections de la figurine (son nez en trompette, par exemple) sont celles du visage de l'actrice !!! L'autre problème rencontré également la première fois est la couleur des cheveux de la tueuse. Étant donné que le blond proposé en premier lieu était carrément jaune (le commentaire des ayants droits disait "un peu trop couleur fromage !"), la peinture a été fondée, au point que l'héroïne s'est retrouvée brune ! Cette fois-ci, la longueur et la couleur des cheveux sont réussies, mais on aurait bien aimé qu'elle sourie un peu plus...

OZ



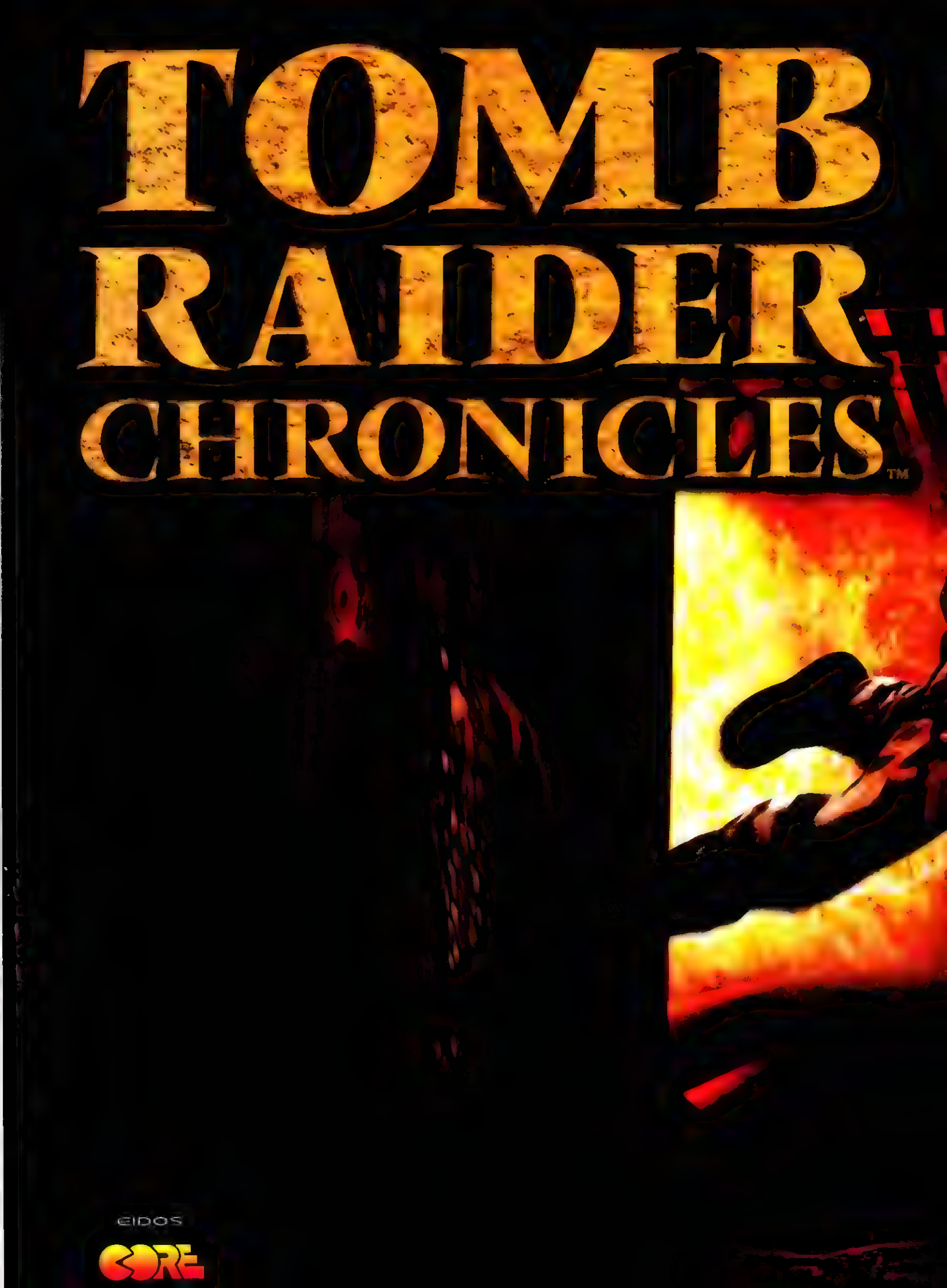
Ce n'est pas parce qu'on ne le voit plus trop à l'écran qu'Oz ne devait pas faire partie de cette série. Surtout qu'il n'avait pas eu droit à sa figurine dans la première série. Seth Green s'est dit très satisfait de sa réplique qui joue de la gratte électrique et possède des ongles violets-noirs pour montrer qu'il n'est pas un gentil toutou, mais un vrai loup-garou ! Il est vrai que l'acteur commence à s'y connaître en figurines depuis qu'il a eu la sienne pour Austin Powers II.

GILES

SPAWN
McFARLANE TOYS

Spawn is ™ & © 2000 Todd Mc Farlane productions Inc. All Rights Reserved

TOMB RAIDER CHRONICLES™



EIDOS

CORE

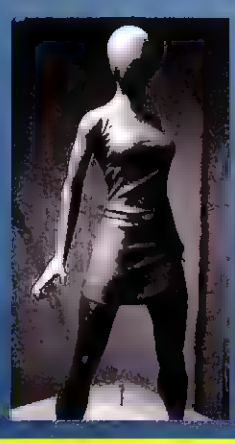
Tomb Raider and Lara Croft are ™ & © 2000 Core Design Limited. Used and Published 2000 by Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved

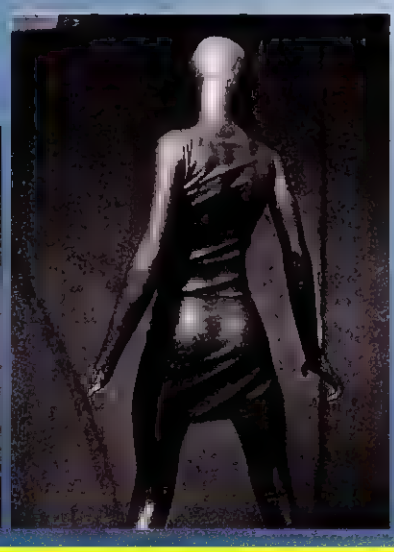
Voici, en exclusivité, les coulisses de la création des figurines Buffy serie II attendues ces jours-ci en boutiques. Avec la complicité du sculpteur qui les a réalisées : Clayburn Moore, le boss de Moore Action Collectibles.

Le protecteur de Buffy est sans nul doute l'un des plus réussis de cette nouvelle production. La figurine a sa majesté, et son maintien british. Même le costume est fidèle aux complets trois pièces de Giles. Seule fantaisie que s'est accordée Moore avec la complicité des producteurs : la variante Fiesta Giles (attention collector !!!), en référence à un célèbre épisode d'Halloween où le gentleman "pète les plombs". Et comme n'importe qui, avec un chapeau mexicain et un poncho, il a l'air ridicule !!! Enfin, afin de satisfaire les fans, MAC a produit et mis sur le marché 2500 prototypes préséries (non peints) de Giles et d'Oz.

XANDER & CORDELIA
chaînons manquants

D'abord prévues pour décembre en même temps que les autres, la figurine d'Alexander, ainsi que celle de son ex-petite copine, Cordelia la peste, ont été repoussées au mois d'avril 2001. En voici donc des images avec une sacrée avance ! Quant aux Américains, ils auront la chance de voir Charisma Carpenter, l'actrice qui joue Cordélia, se promener dans les conventions US de l'été pour promouvoir sa figurine. On dit que si la figurine est aussi en retard, c'est en partie parce que Charisma Carpenter n'était pas satisfaite des premières pré-versions de sa figurine. D'ailleurs, Clayburn Moore, en nous aidant à concocter cet article, s'est bien gardé de rendre public lesdits designs...





À noter également, mais il nous restait peu de place pour en parler ici : Moore Action Collectibles a sorti des ornements pour sapin de Noël à base de têtes de personnages "Buffyens", et que Moore Creation (la société jumelle de MAC spécialisée dans les statues) s'apprête à mettre en circulation des bustes d'Angel en costume victorien.

Entretien avec>

ATTENTION RADIO ACTIVE MAN EST-LÀ!

Bill Morrison

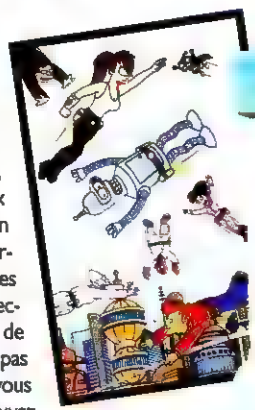
Bill Morrison est le dessinateur des comics des Simpsons depuis près de sept ans. Il a également designé du merchandising, et il est aujourd'hui un des piliers de Bongo, l'une des sociétés de Matt Groening, le créateur de ces personnages. Également impliqué dans Futurama, il raconte l'univers des petits hommes jaunes vu de l'intérieur...

Comic Box : Les Simpsons font référence à un humour très américain et à une satire de la société américaine. Comment expliquez-vous qu'ils soient tout de même très populaires en Europe ?

Bill Morrison : C'est encore un mystère pour moi ! (rires) J'aurais pensé qu'un tas de plaisanteries que nous faisons seraient incompréhensibles pour le public européen mais comme la traduction est en général excellente, ça passe. Certains pays sont meilleurs que d'autres mais en Allemagne, par exemple, si besoin est, l'éditeur (Dino) change tout. Ils font des recherches pour savoir si telle ou telle chose fait référence à un film ou à une série TV. Et si, après ces recherches, les Allemands ou les Français ne peuvent pas comprendre ce gag parce que ce show n'est pas diffusé dans leur pays, ils le changent. Mais il y a également une bonne part d'humour universel dans *Les Simpsons*.

C.B. : Comment faites-vous pour conserver les deux publics : les enfants, d'une part, et les adultes, d'autre part?

B.M. : C'est important, et c'est sans doute l'une des clés du succès des *Simpsons* : ils ne s'adressent pas à une seule catégorie de public. La plupart des séries TV s'adressent à un public bien défini. À l'inverse, je ne crois pas que les créateurs des Simpsons se soient jamais assis un jour pour se demander à qui ils s'adressaient. Ils se sont dit qu'ils voulaient faire un truc drôle, et si possible intelligent. Et il se trouve que, d'une part, les enfants ont tout de suite accroché aux designs des personnages et à l'animation et qu'en même temps, les adultes ont apprécié l'humour sarcastique, la satire politique et les références culturelles du show. Il y a effectivement plusieurs niveaux de lecture dans un épisode des *Simpsons*, mais c'est fait de telle façon que si vous avez 7 ans et que vous n'avez pas capté les plaisanteries politiques par exemple, ça ne vous empêche pas de comprendre l'histoire. Et vous pouvez toujours demander à vos parents de vous expliquer le mot que vous n'avez pas compris ou le chercher dans le dictionnaire.



C.B. : Quand vous êtes à l'étranger, comme en ce moment en France, en profitez-vous pour faire des "repérages" et prévoir un épisode des Simpsons à Paris, par exemple ?

B.M. : Quelquefois, j'arrive avec une idée, j'écris l'épisode moi-même ou je l'assigne à un autre scénariste mais, le plus souvent, pour être honnête, ce sont les scénaristes eux-mêmes qui arrivent avec des idées. Je fais quelques aménagements et je leur remets des notes. Je ne sais donc pas ce qui les inspire. Mais moi, oui, l'étranger m'inspire. Les gens sont différents, l'architecture est différente, etc. Une fois, on a écrit une histoire qui se déroulait à Paris. Bart et Milouse étaient venus avec Crusty. Mais comme c'était il y a longtemps, je ne me rappelle pas vraiment ce qui s'y passait. Avec un peu de chance, vous la trouverez offensante pour les Français. (rires) Je m'excuse par avance ! ! ! Même si les Simpsons sont assez équitables de manière générale, ils sont insultants avec tout le monde ! (rires). Quelqu'un à la convention m'a demandé, à propos d'un épisode où il y avait un échange de correspondants avec la France, pourquoi votre pays était dépeint de façon aussi caricaturale. Je lui ai dit que les scénaristes n'avaient jamais dû venir ici, et que leur connaissance de la France s'arrêtait probablement aux films des années 30, avec des hommes qui portent des bérets... Ou alors pire, qu'ils étaient venus mais qu'ils l'avaient fait volontairement parce qu'ils savaient que ce serait plus drôle pour les spectateurs américains si les Français étaient caricaturaux... (rires) Je ne sais pas si ça l'a rassuré... (rires)

C.B. : Avez-vous l'habitude de créer de nouveaux personnages pour les comics ?

B.M. : Pas vraiment, parce qu'il y en a déjà tellement dans les épisodes télé qu'on a ce qu'il nous faut sous la main ! Y compris des stars ! On ne le fait pas, à moins d'avoir vraiment besoin de tel ou tel personnage spécifique.

C.B. : Bongo comics a la réputation d'être assez pointilleux, de vérifier tous les détails, etc. Vous demande-t-on beaucoup de changements ?

B.M. : C'est souvent moi qui demande les modifications... (rires) Comme je suis à la fois éditeur, scénariste et dessinateur selon les moments, et que je veux toujours que les comics reflètent l'ambiance du dessin animé, et en soient un prolongement, je fais attention aux détails et au reste. Quand j'étais petit, je lisais des comics tirés de personnages comme Bugs Bunny. Et ce que j'aimais bien, c'est quand ils ajoutaient des trucs qui n'étaient pas dans le show, comme des nouveaux personnages, ou donnaient une voix à des personnages qui ne parlaient pas, etc. Mais je considérais les comics tirés de séries comme une sorte d'univers parallèle... Au contraire, aujourd'hui, je pense sincèrement qu'il est mieux que les comics soient aussi fidèles que possible à la série TV pour que les fans aient autant de plaisir à lire une BD qu'à regarder un épisode. On fait de nouvelles histoires, mais dans l'esprit et dans le style de celles des épisodes. Donc c'est vrai que je suis dur, avec les licenciés étrangers notamment. Et les autres aussi. Parce que le principe, à Bongo, c'est que l'édition française ou l'édition allemande ressemble en tout point à l'édition américaine. Personnellement, cela m'est un peu égal, mais pour les "costards-cravates" comme j'aime bien les appeler, ça a l'air de l'être...

C.B. : Comment en êtes-vous arrivé à devenir "100% Simpsons" ou presque ?...

B.M. : Je travaillais dans un studio à Hollywood et je m'occupais des publicités pour les films, avec une dame qui s'appelle Melisse Smythe et qui était une amie de Matt Groening. Entre-temps, j'ai quitté ce studio, travaillé quatre ans pour un autre studio et, un jour, j'ai reçu un coup de fil de Meli me disant qu'elle travaillait avec Matt sur une nouvelle série qui s'appelait *Les Simpsons*, et qu'ils recherchaient des artistes pour s'occuper des designs du merchandising. Elle me dit : "On fait des tee-shirts, des jeux, des figurines, etc. et même si on a des gens, ça ne colle pas vraiment. Tu veux venir ?". J'ai donc été recruté comme free-lance sur cette base, si bien que je continuais mon travail dans le studio d'illustration, et que la nuit et le week-end je faisais des Simpsons ! J'ai tenu ce rythme à pe

près six mois et, au bout de ce délai, par chance, la Fox m'a proposé un boulot à plein temps. Depuis ce moment-là, on peut dire que j'ai dévoué ma vie aux *Simpsons*. (rires) J'ai commencé petit à petit à travailler sur l'édition en plus du merchandising, d'abord sur des calendriers, sur des bouquins, etc. et assez vite pour le magazine qui s'appelait *Simpsons Illustrated*. On était en 1981, c'était une publication pour les enfants avec des articles, des puzzles, des jeux, etc. et, évidemment, un peu de bande dessinée ! J'y ai fait les premières histoires courtes des *Simpsons*.

C.B. : Enfin, on en arrive aux comics !

B.M. : Oui. Ce qui est drôle, d'ailleurs, c'est que lorsque j'étais jeune, je voulais vraiment devenir dessinateur de BD mais, au fil du temps, la vie a fait que j'ai dévié vers l'illustration et la publicité. Mais quand l'occasion de réaliser mon rêve de jeunesse s'est présentée, croyez-bien que je ne l'ai pas ratée ! Après le premier numéro du magazine dont je vous parlais, je suis allé voir le directeur artistique de l'époque pour lui demander s'il y aurait plus de comics dans les suivants, parce que ça me plaisait. Et il m'a répondu qu'il aimerait bien, mais qu'il n'avait personne sous la main pour écrire les scénarios… Et il m'a alors demandé si je voulais m'essayer à cet exercice… Je n'avais jamais écrit auparavant, mais je ne prenais pas beaucoup de risques non plus. J'ai commencé par des strips d'une demi-page, alors même si j'en ai fait de mauvais, ça ne s'est pas beaucoup vu ! (rires) Et comme ça avait l'air de plaire, on a augmenté le nombre de pages, une, puis deux, etc. jusqu'à huit. Jusqu'à ce que les ventes de ce magazine baissent et qu'on envisage de faire un spécial avec uniquement de la BD dedans. Et le succès de ce numéro a été largement supérieur à celui du magazine régulier ! Alors Matt m'a proposé de monter une compagnie de comics avec Steve, Cindy, etc. Et on a créé Bongo ! C'était il y a sept ans, et on continue à faire les comics des *Simpsons*…

C.B. : Vous êtes donc actionnaire de Bongo, pas seulement employé… Diriez-vous que le succès de la série tient aussi au fait que les créateurs des personnages en question s'occupent toujours de leurs destins ?…

B.M. : D'abord, je ne suis pas vraiment actionnaire et je ne m'occupe pas de la gestion de la compagnie mais je suis directeur artistique et, à ce titre, je prends de nombreuses décisions créatives qui engagent Bongo. Quant à l'histoire de l'indépendance par rapport à Fox, elle est drôle. Au départ, Matt dessinait une BD qui s'appelait *Life in hell*. Et James Brooks, le producteur du Tracey Ullman Show, était fan de cette série, au point de vouloir en faire un dessin animé. Il a donc contacté Matt et ils sont allés voir Fox. Juste avant le rendez-vous avec Fox, Matt a réalisé qu'il allait devoir céder les droits de ses personnages pour que le projet se fasse. Et comme il faisait *Life in hell* depuis dix ans, ça ne lui convenait pas du tout ! Et là, la légende dit qu'en une vingtaine de minutes (même si c'était la veille au soir, disons en un temps très court), Matt a dessiné les Simpsons, improvisé et proposé ces personnages à la chaîne. En leur disant qu'il y aurait le même genre d'humour que dans *Life in hell*, mais avec une situation familiale, dans laquelle plus de gens se reconnaîtraient, que ce serait meilleur et bla bla bla, et il a vendu la série ! En laissant les droits de merchandising à la Fox, mais en gardant en totalité les droits d'édition. Ce qui fait qu'à Bongo, par exemple, nous n'avons jamais besoin de consulter la Fox pour les comics des *Simpsons*.

C.B. : Vous travaillez toujours avec Matt Groening, alors ?

B.M. : Oui, on est dans le même immeuble, son bureau n'est pas loin. Et je travaille aussi sur *Futurama*, sa nouvelle série. Le *#1* est sorti. On avait juste fait un spécial pour la convention de comics de San Diego. James Lloyd, qui dessine cette série, a fait du bon boulot. Il avait déjà fait quelques épisodes des *Simpsons* mais là, il s'est surpassé. Non seulement dans la façon de dessiner les personnages, mais aussi dans le nombre impressionnant de détails qu'il met dans ses pages. Il a également un grand sens de la profondeur et de la perspective.

C.B. : Sans vous offenser, vous ne vous sentez pas un peu prisonnier de cet univers ? Vous faites les Simpsons depuis déjà un certain moment et Futurama est dans la même veine. La plupart des artistes se lassent de dessiner les mêmes personnages trop longtemps…

B.M. : Ça va, je m'amuse toujours ! Matt et Susan, qui dirige plus ou moins Bongo, ont fait attention depuis le début à ne pas gâcher leur talent en se cantonnant aux mêmes tâches trop longtemps. Ils sont venus me voir et m'ont dit que si j'avais une idée de personnages ou de série que j'avais envie de faire, ils seraient ravis de la publier. Je leur ai proposé Roswell, le petit homme vert, en 1995 et ils ont dit oui ! La série est sortie en 1996. On a d'abord commencé par des histoires courtes qui paraissaient dans les comics des *Simpsons*. J'ai fait quatre ou cinq histoires de six à huit pages et après j'ai fait six épisodes. Et un trade paperback. Je sais, ce n'est pas énorme… Et je n'ai pas eu beaucoup de temps pour m'en occuper entre *Futurama* et les *Simpsons*, mais c'est quand même gratifiant, et les personnages m'appartiennent ! Dino vient même de commencer la série en Allemagne. J'espère que ça va marcher !

C.B. : Le grand suspense du moment concerne la femme de Ned Flanders (attention, ne lisez pas ces lignes si vous ne voulez rien savoir ! ! ! !). On dit qu'elle va mourir…

B.M. : Elle est déjà morte chez nous ! Elle va donc remourir bientôt chez vous. (rires) Mais Matt voudrait bien la faire revenir… Elle est hystérique, c'est ça qui est drôle ! J'aime bien l'épisode où Homer et Bart viennent l'embêter et qu'elle prend son aspirateur pour les effrayer et se retrouve à aspirer la moustache de son mari. (rires) Dans un épisode normal, elle ne manquera pas vraiment mais si on fait une nouvelle histoire autour de Ned, on ressentira vraiment son absence…

C.B. : Les Simpsons sont déjà là depuis dix ans. Pensez-vous qu'ils le seront encore dans dix ans ?

B.M. : J'espère… On essaye en tout cas d'écrire des histoires universelles et de ne pas mettre trop de références à des trucs que les gens auront oubliés dans dix ans. Par exemple, il y a longtemps, on avait fait un épisode sur la mode du prénom Cory parce qu'à l'époque, c'était impressionnant, et qu'un certain nombre de stars qu'aimaient les teenagers s'appelaient comme ça. Mais personne ne s'en souvient aujourd'hui et cet épisode ne marche plus… Je me rends vraiment compte de ce problème aujourd'hui en voyant l'édition française des *Simpsons*, par exemple. Elle reprend les premiers épisodes que nous avons faits il y a sept ans, et c'est là-dessus que les gens nous jugent… Or, ce qui était bien à cette époque ne l'est plus forcément aujourd'hui… En tout cas, moi j'aimerais bien qu'ils voient tout de suite ce qu'on fait maintenant ! Pourtant, je n'ai eu quasiment que des compliments en France. Mais je tâche de garder une place pour les critiques… Ce qui me touche vraiment, c'est de constater que l'amour pour les *Simpsons* est le même partout dans le monde...

C.B. : La question classique, pour finir : quel est le personnage que vous préférez dessiner ?

B.M. : Radio-Active Man, je pense. Parce que, comme je vous le disais, quand j'étais jeune, je rêvais de devenir dessinateur de comics. Je voulais travailler pour Marvel ou DC, faire du super-héros, etc. (Spider-Man et Batman étaient mes chouchous). Ce personnage me permet de parodier n'importe quel super-héros, de faire une histoire "à la jack Kirby", bref de réaliser mes rêves de gamin !

Entretien réalisé par [Lise Benkemoun]

MATT GROENING'S

THE SIMPSONS™

Saprista!

Scènette en résine
Hauteur : 5 cm
REF: SIM9905 - 169 FF/ 25,76€

Boys
REF: SIM0054

Les Mugs SIMPSONS

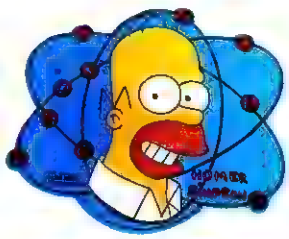
mugs en céramique
hauteur : 10 cm
2 références - 79 FF/ 12,04€ l'unité

GIRLS
REF: SIM0053

DEMANDEZ VOTRE CATALOGUE GRATUIT PAR COURRIER OU PAR EMAIL:
saprista@wanadoo.fr
NOMBREUX PRODUITS DÉRIVÉS DE COMICS ET CARTOONS: BETTY-BOOP- BIDOCHONS CALIMERO- DIGIMON- DROOPY GARFIELD- POKÉMON...

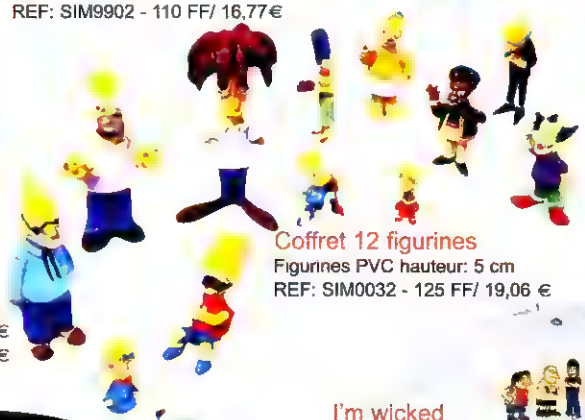
Salières SIMPSONS

Salière et poivrier en céramique
hauteur: 8 cm
REF: SIM9902 - 110 FF/ 16,77€



Tapis de souris

dimensions:25x28 cm
REF: SIM0023 - 65 FF/ 9,91€



Coffret 12 figurines

Figurines PVC hauteur: 5 cm
REF: SIM0032 - 125 FF/ 19,06 €

Pendulette de bureau

hauteur: 12 cm- fournie sans pile
REF: SIM00801
84 FF/ 12,81€

Aimants SIMPSONS

Bart- REF. SIM0033 - 49 FF/ 7,47€
Omer- REF. SIM0034 - 49 FF/ 7,47€

I'm wicked

Coloris: gris chiné.
Taille: M, L, XL.
REF: SIM0063
129 FF/ 19,67€

Bart homework TV

Blanc.
Taille: M, L, XL.
REF: SIM0060
129 FF/ 19,67€

A découper ou photocopier.

BON DE COMMANDE

Compléter et renvoyer avec votre règlement à:
Saprista 63, avenue des Champs-Elysées 75008 Paris.
Nom:..... .....Prénom:.....
Adresse:..... .....
Code Postal: .....Ville:..... .....
Tél. ....
Je joins mon règlement par:
☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de SAPRISTA SARL
☐ Carte banquaire n° .....
(Sigle CB,Visa, Mastercard)
Expire le: ..... /..... Signature Obligatoire:

REF	Désignation	Qté	Prix unit	TOTAL
	Participation aux frais d'envois (colissimo suivi)			+35 f
			TOTAL :	

Offre valable (en France Métropolitaine) dans la limite des stocks disponibles. Renseignements au : 01 45 61.40.66. Conformément à la loi du 06/01/78, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification de vos coordonnées qui, sauf opposition écrite de votre part, pourront être cédées à des tiers.

Le milieu des collectionneurs n'est pas forcément très ouvert. À part de furtives rencontres dans les magasins, les uns n'ont pas forcément toujours conscience de la passion des autres. Par peur de faire des jaloux ou avec un soupçon de gêne, il n'est pas toujours évident d'avouer qu'on dépense des sommes colossales pour acquérir des effigies de personnages de BD. Une gêne et une jalousie qui passent bien loin au-dessus de la tête de William. Chez lui, c'est un véritable musée de la figurine et il en a fait sa manière de vivre. Visite expresse chez un fana du produit dérivé comme il en existe peu en France.

Collectionneur à plein temps

Et si on faisait un petit tour chez William ? Dès l'entrée, un chat nommé Spawn vous prouvera que vous êtes en terrain de connaissance, chez un pur fan de super-héros. Et une fois passé le sympathique barrage du chat, levez le nez du felin et vous découvrirez les "linéraires" que sont devenus les murs de la maison. Des milliers de cassettes vidéos, livres, statuettes, figurines, etc. William, c'est le collectionneur ultime, que ce soit en matière de comics ou de produits dérivés.

Chez l'immense majorité des collectionneurs, le déclic s'est produit à l'enfance et William ne fait pas exception. Il y a une trentaine d'années, il faisait partie de cette génération qui se régalait des aventures des super-héros dans *Strange*. De cette époque, il garde un souvenir mi-figue/mi-raisin : ses copains d'école regardaient d'un air bizarre ce garçon qui récoltait ses premières revues et figurines. Plus tard, William a eu des problèmes de santé qui font qu'il est obligé, désormais, de rester chez lui. Seule échappatoire : sa collection, ou plutôt SES collections, qu'il s'est mis à entretenir avec une passion connue de tous les fans. Pas comme quelque chose qui dévorerait sa vie mais qui lui servirait d'activité, de point d'intérêt, de gymnastique mentale.

Pour en revenir à l'univers de William, les derniers étages des bibliothèques forment une sorte d'autoroute à l'usage des différents modèles de la Batmobile qu'il a pu amasser au fil du temps, que ce soient celles des films, des dessins animés ou des comics. Quoique principalement axée autour des super-héros, la collection de William a aussi une "aile" consacrée aux chanteurs français (quelques porcelaines à l'effigie des vedettes des années 70, une photo dédicacée d'Eddy Mitchell...) ou aux stars du cinéma (présentoirs et figurines à la gloire de Marilyn Monroe). Des présentoirs d'angle sont le repaire des statuettes les plus grandes, dans un œcuménisme le plus total : du McFarlane Toys, de l'Attakus, du Bowen... Il y en a pour tout le monde ! Les problèmes de taille et de rangement font que sur certains plateaux, c'est le crossover le plus total : le Punisher se tient derrière Vampirella, prêt à dégainer, tandis que The Crow regarde la Torche décoller. En clair, dans ce petit pavillon de province, il y a de quoi laisser pantois pas mal de

boutiques américaines les mieux achalandées.

Continuons notre petit tour : la chambre n'est pas moins bardée de collectors et de goodies en tout genre. À commencer par une collection d'épées grandeur nature, inspirées des principaux films de science-fiction et de Fantaisy (*Blade, Conan...*). Pour parfaire le cadre, une des vitrines est consacrée aux Chevaliers de la Table Ronde, avec des reproductions en métal des héros et de ladite table. Une étagère au-dessus, c'est le monde réservé aux figurines "Secret Wars", et en particulier aux X-Men. Un lot d'affiches de cinéma (y compris celle du premier serial de Superman, dans les années 40) tapisse les murs, accompagné par les mythiques posters peints des *Strange* des années 70. Les autres mini-vitrines de la pièce sont elles aussi classées par séries ou personnages : pas question qu'un membre de la Justice League s'égare dans le plateau des Vengeurs ou vice-versa.

Une chose est sûre : en cas de fêtes ou d'anniversaires, la famille de William n'a pas à chercher bien loin... Les dernières nouveautés des catalogues américains fourniront une liste de commissions qui tombe à pic ! Car dans sa passion, William a un atout de choc, que ne possèdent pas forcément les autres collectionneurs : le soutien total de son entourage ! Car comment, dans le cas contraire, gérer cette montagne de bibelots ? Ses parents sont les premiers à s'y être mis, à commencer par l'apprentissage des noms et des caractéristiques des personnages. Shi, Venom, Spider-Man ou Witchblade, ils les connaissent en long en large et en travers et pas la peine d'essayer de leur refiler du toc à la place : "*Au début, on ne savait pas qu'il y avait une différence selon que la statue soit peinte après coup à la main ou pas. On avait acheté quelques statuettes à un garçon qui avait sa propre boutique et qui les peignait très bien mais, finalement, on s'est rendu compte que ça ne valait pas certains tirages limités qui gardent leur valeur. Maintenant, on est plus expérimentés. À force d'aller dans tous les magasins de la région, les gens nous connaissent. Ils nous appellent quand ils récupèrent une pièce rare qui risque de nous intéresser*". Cette "petite entreprise" fonctionne sous la coordination du collectionneur-en-chef, William, qui, assis à la table du salon, compulse un petit carnet comportant la liste de ses commandes et des pièces qui lui manquent. Il est aussi garant d'un certain code moral : lui, son truc, c'est les super-héros et les produits dérivés de leurs super-ennemis ne franchissent le barrage qu'en de rares exceptions. Un Venom par là, un Riddler par ci, mais sinon il faut montrer patte blanche pour avoir le droit de prendre place sur les étagères de William.

Faute de temps, on n'ira pas voir au sous-sol, transformé en entrepôt privilégié à l'usage des vieux comics traduits en français, Lug et autres Arédit-Artima. Mais les notes de William ne servent pas qu'à la "simple" gestion de ses stocks. Il y cache aussi quelques questions qui le turlupinent, comme la raison pour laquelle la cape de Superman s'est retrouvée bleue sur tel poster... Des questions qu'il garde pour les occasions où d'autres collectionneurs viennent lui rendre visite et où ils peuvent échanger quelques tuyaux.

William se souvient des cours d'écoles où ses camarades disaient qu'il était bizarre de collectionner tout ça (et encore, il était loin d'avoir tout ce qu'il a maintenant). Alors chaque rencontre avec un nouvel initié, c'est un peu comme une autre forme de collector pour lui.

Fin de la visite. Après l'au-revoir à William et à sa famille, c'est au tour de sa cousine, une convertie de plus, de raccompagner les visiteurs au bas de l'escalier: "*Vous savez, c'est grâce à mon cousin que j'ai découvert tous les super-héros. L'Araignée, vraiment, j'aime bien. Enfin, j'aimais mieux les épisodes d'avant... Mais bon. Vous savez pourquoi ils changent de style comme ça ?*". Dans son for intérieur, William doit avoir un petit sourire : le petit écolier d'il y a 30 ans a trouvé le moyen, à force de détermination, de faire des convertis tout autour de lui. Tant qu'à avoir une passion, autant la partager !

[Xavier Fournier]

Entretien avec>

LE BUSTEUR QUI TONNE !

Randy Bowen

Avec ses petites lunettes et sa barbe, Randy Bowen est devenu une référence dans le milieu des comics. Sculpteur émérite, inventeur de la collection de mini-bustes et auteur de quelques magnifiques statues Marvel comme Daredevil, Dr Doom ou Captain America, il nous a livré ses secrets de fabrication...

Comic Box : Quand avez-vous réalisé que vous vouliez être sculpteur ?
Randy Bowen : J'avais six ans, je crois. Quand ma grand-mère venait me garder, elle avait l'habitude de m'asseoir devant une boîte de pâte à modeler ! Même quand j'étais petit, je me souviens que j'étais déjà un fan d'animation, de stop-motion, de films de dinosaures, etc. Et j'adorais créer des choses à partir de rien.

C.B. : Est-ce plus difficile ou plus facile de sculpter des petites pièces comme vos mini-bustes plutôt que de grandes statues ?
R.B. : Les mini-bustes sont nettement plus faciles à réaliser que les grandes statues. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle j'ai commencé à les faire. Cela et aussi le fait que je trouve que sculpter une tête est la partie la plus intéressante de mon métier. Je peux sculpter un buste en deux heures environ, alors qu'il me faut une semaine au moins pour faire une statue.

C.B. : La quasi-totalité des mini-bustes Marvel que vous faites est épuisée. Comment expliquez-vous ce succès ? Pensez-vous que c'est parce que le prix est beaucoup moins élevé que celui des statues ?
R.B. : Je pense que plusieurs raisons expliquent ce succès. Effectivement, la première est sans doute qu'ils sont nettement plus abordables que les statues. Deuxièmement, comme ils ne prennent pas beaucoup de place, on peut en mettre bien plus sur une étagère. Et troisièmement, nous avons choisi volontairement de ne pas nous focaliser sur des personnages comme les X-Men ou Spider-Man, mais sur d'autres, beaucoup moins connus, pour ne pas dire obscurs... Parce que j'ai une grande affection pour ces personnages-là. Qui d'autre aurait voulu faire Man-Thing (l'Homme-Chose) ou Ant-Man (l'Homme-Fourmi) pour débuter une collection ! Nous sommes là pour durer. Et je crois sincèrement que si nous avions choisi de commencer par Wolverine et Spider-Man, nous n'aurions pas eu autant de succès à long terme.

Un des best-sellers de Randy Bowen en 2000 : la statue de Dr. Doom (Fatalis) surplombant son château de Latvérie.

C.B. : Comment avez-vous eu ce contrat avec Marvel ?
R.B. : Hum, Je vous fais la version courte... D'abord, il y a plusieurs années, j'avais été embauché pour faire une sculpture pour Marvel. Et quelques temps après, une compagnie du nom de Creative License avait réussi à obtenir un contrat en or avec Marvel. Au bout de deux ans d'exploitation, nous avons fait une proposition à Marvel, et visiblement, elle était meilleure puisqu'on a gagné...

C.B. : Avez-vous eu des difficultés à faire approuver certains modèles ?
R.B. : Pas vraiment. Mais quand j'étais chez Marvel, je me souviens à peu près de la façon dont ça se passait. Donc je sais ce qu'ils regardent quand ils font les approbations. De ce fait, ça s'est toujours bien passé.

C.B. : Travaillez-vous à partir des vignettes de comics ou préférez-vous vous baser sur des modèles humains ?
R.B. : Ça dépend du personnage et du temps dont je dispose. Certaines poses sont plus difficiles à réaliser que d'autres. Mais aujourd'hui, j'utilise les deux techniques. Avoir un modèle vivant est un luxe et, en plus, c'est difficile à trouver ! Il n'y a pas tant de personnes que ça qui sont bâties comme les personnages des comics !

C.B. : Quelle est votre pièce favorite ?
R.B. : Hum, ça change selon les jours... La statue de Dr.Doom ou celle de Daredevil, sans doute. Si on parle des mini-bustes seulement, je pense que ce serait Mole Man (l'Homme Taupe), Giant-Man et the Wasp (la Guêpe), qui arrivera l'été prochain. Et si l'on exclue les personnages Marvel, j'ai une grande affection pour la sculpture de Frank Frazetta, Death Dealer parce que chaque fois que je la regarde, je pense à ma collaboration avec ce grand homme.

C.B. : Quel matériel utilisez-vous pour sculpter ? Une pâte spéciale ? Des outils spéciaux ?
R.B. : J'utilise une pâte appelée "Super Sculpey". Elle existe en plusieurs couleurs et ce qui est très pratique, c'est que vous pouvez la cuire dans n'importe quel four. En ce qui concerne les outils, je les fais moi-même. Je trouve que les magasins de matériel artistique ne proposent pas souvent d'outils à l'échelle qui m'intéresse.

C.B. : Quelle influence a la cuisson sur les produits ?
R.B. : Évidemment, si on la cuit trop longtemps, on ruine la sculpture. Et si on ne la cuit pas assez, ce n'est pas bon non plus !

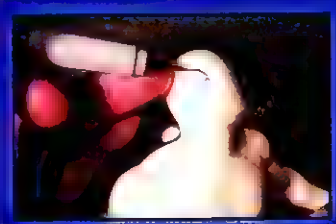
LA STATUE

SPIDER-MAN

ÉTAPE PAR ÉTAPE

Etape 1 : Pour être un bon sculpteur, il faut d'abord savoir dessiner en deux dimensions, créer une scène, une pose...

Etape 2 : La troisième dimension apparaît mais avouez que ce n'est pas évident sur cette première armature.



Etape 3 : Il faut donner de la substance au corps du personnage, ce qui implique une connaissance énorme de Spider-Man. Et, en plus, pour Spidey, vous vous tapez les détails de la toile sur le costume !

Etape 4 : Le travail du sculpteur s'achève avec un héros criant de réalisme. Allez, c'est au tour du peintre de bosser !

C.B. : Choisissez-vous la couleur de la peinture des statues vous-même ?
R.B. : Oui, pour la plupart d'entre elles. Bien que de temps en temps, Marvel nous envoie les codes couleurs qui correspondent à ses personnages. On essaye de rendre les couleurs métalliques que les artistes utilisent fréquemment. Par exemple, pour l'armure d'Iron Man, on avait un rouge métallique et un or métallique à trouver. Et c'était très différent d'un rouge et d'un jaune sur d'autres pièces.

C.B. : Vous venez de faire une édition limitée pour un site internet, Best comics.com. Sera-t-elle vendue dans les magasins ou juste sur internet ?
R.B. : Best Comics vendra les mini-bustes aux autres magasins, et sur internet.

C.B. : Quelles qualités faut-il avoir pour être embauché comme sculpteur chez Bowen ?
R.B. : Ouah ! C'est difficile à dire, ça ! Hum, je dirais que, quand je cherche des collaborateurs, j'apprécie une variété de styles. Si, par exemple, quelqu'un m'envoie un portfolio avec uniquement des dessins de monstres ou de créatures du genre, ça me donne l'impression qu'il ne sera pas capable de sculpter des visages réalistes. Mais ce n'est pas la seule chose. Vous pouvez être un tueur en sculpture, mais si vous êtes lent, ou trop souvent en retard, ou que vous n'acceptez pas les critiques, ça me rend assez vite dingue...

Succès annoncé en 2001 pour les mini-bustes de Giant Man et la Guêpe.

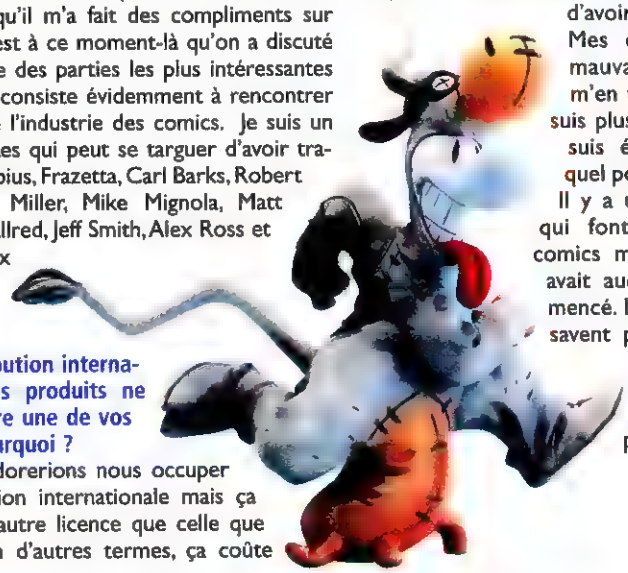
C.B. : Vous avez fait un mini-buste Arzach. À cette occasion, avez-vous rencontré Moebius ? Comment avez-vous travaillé sur cette pièce ?
R.B.: J'ai rencontré Moebius à la convention de comics de San Diego, il y a 5 ans environ. Sa table de dédicace était juste à côté de la mienne. Et ça a été un grand honneur que de le rencontrer. D'autant plus qu'il m'a fait des compliments sur mon travail. C'est à ce moment-là qu'on a discuté du buste. L'une des parties les plus intéressantes de mon travail consiste évidemment à rencontrer les légendes de l'industrie des comics. Je suis un des rares artistes qui peut se targuer d'avoir travaillé avec Moebius, Frazetta, Carl Barks, Robert Crumb, Frank Miller, Mike Mignola, Matt Wagner, Mike Allred, Jeff Smith, Alex Ross et de nombreux autres génies des comics.

C.B. : La distribution internationale de vos produits ne semble pas être une de vos priorités... Pourquoi ?
R.B. : Nous adorerions nous occuper de la distribution internationale mais ça nécessite une autre licence que celle que nous avons. En d'autres termes, ça coûte trop cher d'avoir les droits des personnages Marvel pour le monde entier.

C.B. : Est-ce que l'effet dynamique d'une posture dépend du squelette en aluminium que vous fabriquez ?
R.B. : L'armature est l'une des étapes les plus importantes dans le processus de création d'une sculpture. Cela reflète effectivement les gestes de la statue, avant qu'elle ne soit découverte et sculptée en détail. Si l'armature n'est pas bien faite, la sculpture sera mauvaise.

C.B. : On vous a déjà entendu citer Michel-Ange comme maître incontesté de la sculpture. Avez-vous eu la chance de venir en Europe voir les originaux de son travail ?
R.B. : Non, pas encore. C'est vrai que j'ai toujours admiré son travail, ainsi que celui de Leonard de Vinci. Et bien que je ne sois pas assez fou pour penser que mon travail a quoi que ce soit à voir avec celui de ces génies, j'essaye de tirer de l'observation de leurs œuvres des leçons de composition et d'anatomie. L'un de mes rêves est effectivement de pouvoir aller passer quelques mois en Italie pour étudier sur place leurs travaux, ainsi que ceux d'autres artistes... Je suis venu à Paris une fois, il y a plusieurs années, et j'ai été époustouflé par la beauté qui y règne, surtout au niveau de l'architecture. Nous y retournerons quand ma fille aura grandi un peu.

C.B. : Diriez-vous que la sculpture, c'est plus difficile que le dessin ?
R.B. : Pour moi, non. J'ai commencé ma carrière en tant qu'illustrateur et je me suis assez vite rendu compte que très peu de gens faisaient des sculptures en rapport avec les comics. Et j'ai pensé que ce serait un sujet que j'adorerais explorer. Et cela va sans dire que je suis ravi d'avoir choisi cette route. Mes dessins ne sont pas mauvais mais j'essaye de m'en tenir à la sculpture. Je suis plus connu pour ça. Et je suis épaté de constater à quel point le secteur s'étend. Il y a un tas de compagnies qui font des sculptures de comics maintenant ! Il n'y en avait aucune quand j'ai commencé. La plupart des gens ne savent pas, par exemple, que Clayburn Moore a travaillé pour moi avant de fonder sa propre compagnie...



Entretien réalisé par [Lise Benkemoun]

lulu berlu

27, RUE OBERKAMPF
75011, PARIS-FRANCE-TERRE
METRO : OBERKAMPF
DU LUNDI AU SAMEDI DE 11H30 À 20H
TÉL/FAX : 01 43 55 12 52
URL : WWW.LULUBERLU.COM

JOUETS DE COLLECTION, IMPORTS USA, JAPON.
DES ANNÉES 50 À AUJOURD'HUI, PLUS DE 2000 RÉF. SUR PLUS DE 400 THÈMES DIFFÉRENTS : SF, FANTASTIQUE, HORREUR, SERIE TV, COMICS, MANGA...
VENTE PAR CORRESPENDANCE, PAS DE CATALOGUE.
VENTE DIRECTE. TÉL/FAX : 01 43 55 12 52. VISITEZ NOTRE SITE ET RETROUVEZ LES VITRINES DU MAGASIN : WWW.LULUBERLU.COM

EN VENTE DANS LES KIOSQUES ET LES LIBRAIRIES SPÉCIALISÉEES

SORTIE JANVIER 2001

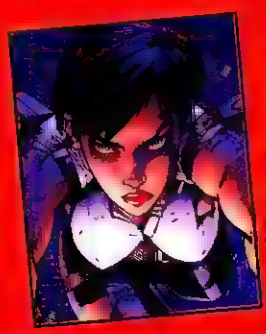
www.comicbox.com

COMIC BOX

ENTRETIEN

Joe Quesada

le nouveau boss de Marvel explique sa stratégie



EXCLUSIF

un carnet de croquis TONY DANIEL

COMIC BOX

Aux 10 premiers nouveaux abonnés d'un an minimum, un ALBUM SOLEIL

Bulletin d'abonnement

(à photocopier ou à découper)

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Date de naissance ..... Sexe .....

Tél. : ..... E-mail : .....

☐ Oui, je m'abonne pour 6 mois à COMIC BOX (6 numéros) pour 140 F (soit un numéro gratuit)

☐ Oui, je m'abonne pour 1 an à COMIC BOX (12 numéros) pour 280 F (soit 2 numéros gratuits)

☐ Je souscris un abonnement de soutien à COMIC BOX (12 numéros) pour 500F - 400F ou 300 F (4, 3 ou 2 cadeaux par an selon tarif)

☐ Abonnement à COMIC BOX (12 numéros) tarif DOM-TOM/ETRANGER 340 F

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC-COMIC BOX,** 129 bis rue de Tolbiac - 75013 Paris par :

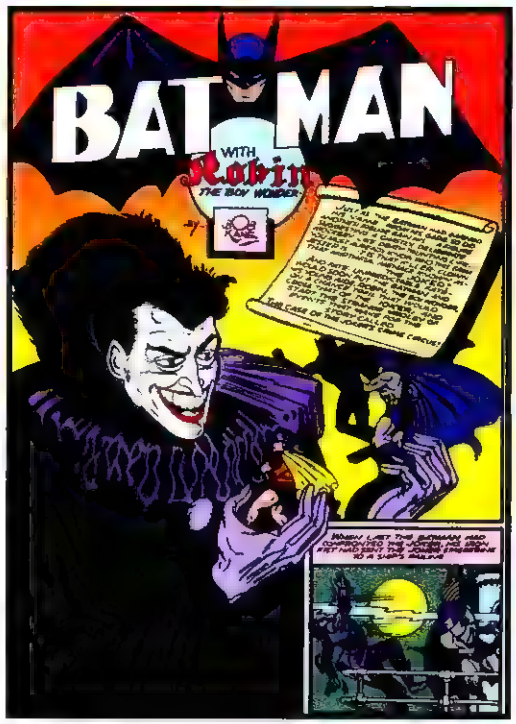
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

MUNCH MUNCH

EEP!

Tuer n'est pas JOUET

La poupée qui explose, Le nez rouge qui électrocute ! Le coussin péteur au cyanure ! Autant de jouets étranges qu'on retrouve dans les comics. Dans le monde des super-héros, les amuseurs publiques tournent souvent aux serial killers !



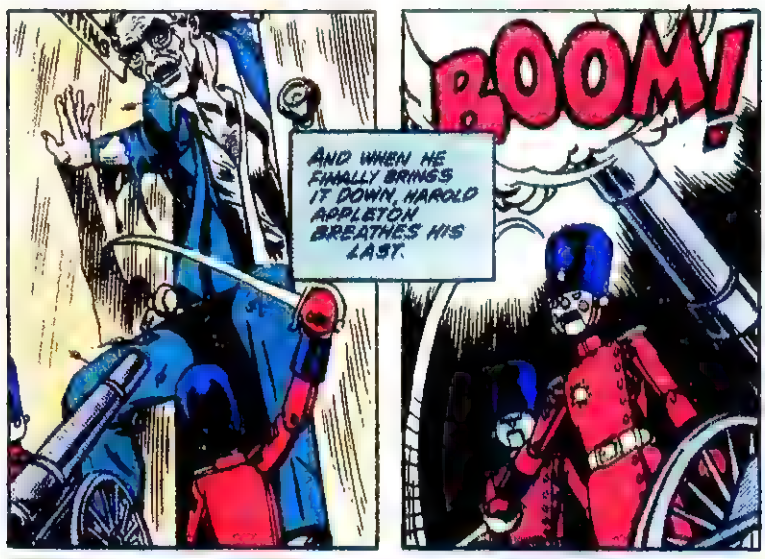
Les jeux et jouets sont-ils si terrifiants ? Dans une certaine partie du cinéma d'horreur, on les retrouve en effet de manière quasi-constante (le pantin du clown dans *Poltergeist*, Chucky la poupée sanglante...). Le jouet assassin se retrouve également dans des épisodes de séries TV comme *Chapeau Melon et Bottes de Cuir* ou *Amicalement Vôtre*... Et dans la littérature, ce n'est pas mieux : Alice (au Pays des Merveilles) manque carrément de se faire décapiter par des cartes à jouer ! Depuis l'aube de la BD américaine, les comic-books n'ont pas été en reste et ont vu se succéder des criminels dont le mode d'opération reposait sur les jouets et les gadgets de farce et attrape. Bien évidemment, celui le roi de cette catégorie bien à part de personnages, c'est le Joker, l'anti-thèse de Batman, tant pour des raisons charismatiques qu'historiques. Quoique la version moderne du Joker insiste surtout sur le côté irrationnel du personnage (c'est-à-dire que ce sont souvent les défauts de sa propre logique qui font que les héros le piègent), le Joker des années 40 était un serial killer qui, malgré son déguisement, laissait peu de place à l'humour dans son comportement. Le costume et les accessoires dignes d'un clown n'étaient qu'une sorte de distraction pour masquer la perfidie du personnage. Avec les années, il a évolué - en restant tout aussi dangereux - vers une sorte de "fada" qui ne cesse de rire tandis qu'il commet des crimes. Le tout se fait à grands coups de fleurs en plastique (qui, au lieu de cracher de l'eau, déversent de l'acide), de fausses poignées de mains (50.000 volts si vous lui serrez la pogne) ou de gaz hilarant mais mortel. Vilain au succès immense, le Joker aura tôt fait d'être imité, en particulier dans la série qui l'avait lancé : des super-criminels comme le Riddler, le Pingouin, le Chapelier Fou, etc. ont tous, à un moment ou à un autre, utilisé des jouets et gadgets ludiques (déclinés selon leur passion. Le Pingouin, par exemple, qui est fou d'oiseaux, use régulièrement de jouets les représentant) pour essayer de contrer Batman, si possible avec un gigantisme appuyé, puisque c'était la marque de fabrique des séries *Batman* et *Detective Comics* dans les années 40/50. En face, Batman n'était pas entièrement démuni, puisque certains de ses accessoires, comme le Batarang (boomerang personnalisé) et ses variantes, tendent aussi vers le monde du jeu.

L'influence du Joker était telle qu'elle a vite dépassé les limites de la série : quelques années plus tard, chez le même éditeur (DC Comics), il n'y avait pratiquement plus de super-héros de premier rang qui n'avaient pas leur criminel "spécialiste du jouet". Superman s'était trouvé le sien (à partir de 1942) en la personne du Prankster... Avec lui, on a également l'impression de voir une adaptation du "Silence des Agneaux" tournée au rayon jouets. La flûte du Prankster est en fait une mitraillette et un de ses pistolets tire des parachutistes miniatures qui l'aident à désarmer la police. Mais le Prankster n'avait pas "la classe" du Joker et, dès 1943, Superman est confronté à un autre vilain du même genre, le Toyman ("l'Homme-Jouet"), un terroriste au visage gentillet à qui on donnerait le bon dieu sans confession. Le Toyman est un vieil homme qui a passé sa vie à construire des jouets et qui finit par "péter les plombs". Les crimes qu'il commet pourraient tout aussi bien être ceux du Joker tant ils s'en inspirent. Mais le Toyman n'est en définitive qu'un bonhomme rondouillard "normal". Finalement, en raison de leur mentalité similaire, le Toyman et le Prankster finirent par se produire en tandem pendant des années. Dans la même période, le Green Lantern de l'époque eut droit à une ennemie jurée nommée Harlequin, qui jouait selon les mêmes règles... Flash aura à combattre, dès les années 60, le Trickster, encore un adepte de la trottinette à réaction et du serpentin constricteur. Le Royal Flush Gang, tout un groupe basé sur le thème des cartes à jouer (clin d'œil à Alice), s'attaquera même à la Ligue de Justice.

Les héros de Marvel étaient restés un peu hermétiques au genre dans les années 40 mais rattraperont le temps perdu à partir de 1961 : l'ennemi mortel de Spider-Man, c'est le Bouffon Vert, assassin grand-guignolesque dont l'arsenal repose en particulier sur des citrouilles piégées. Spécialisé dans les effets spéciaux, le méchant Mysterio fera croire plusieurs fois à l'Homme-Araignée qu'il a été inexplicablement réduit à la taille d'un jouet (on retrouve ici la même adéquation jouets/gigantisme qu'on trouvait chez cer-

tains ennemis de Batman), au besoin attaqué par des reproductions de jouets existants. En fait, en ce sens, le personnage qui se rapproche le plus du Joker chez Marvel, c'est Arcade, un tueur à gages ennemi attitré des X-Men, d'Excalibur et de Spider-Man : fils de milliardaire, le premier crime qu'Arcade à être commis est l'assassinat de son propre père pour hériter. Rien de "ludique" là-dedans, direz-vous, si ce n'est qu'ensuite, Arcade utilise cette large fortune pour financer des projets démesurés dans le cadre de ses tentatives de meurtre. Son truc, c'est d'emprisonner ses victimes au centre d'espèces de parcs d'attractions, spécialement construits pour lui. Un classique de ses pièges, c'est le flipper géant, dans lequel le héros a intérêt à courir s'il ne veut pas être écrasé par une boule gigantesque (avec des pointes en prime). Dans *Uncanny X-Men #124*, il lance également contre les héros... Des maquettes des chasseurs Tie de Star Wars et des vaisseaux de Galactica !

Les comics seront aussi fréquentés par de nombreux criminels qui font le pont entre poupées et vaudoo : en fabriquant des figurines à partir de glaise maudite et radio-active, le Maître des Maléfices (le Puppet Master en V.O.), un ennemi fréquent des 4 Fantastiques, peut ainsi contrôler n'importe qui. Les Jeunes Titans se coltineront le Puppeteer, personnage assez similaire au Puppet Master (qui contrôle également les gens comme des marionnettes mais dont le terrain de prédilection comprend aussi les pantins piégés). Mister Doll, vieil ennemi d'Iron Man avait une armée de poupées à ses ordres, via des moyens surnaturels. Après la mort de Doll, son âme occupe deux poupées grandeur nature, les Frères Grimm, qui deviendront, dans les années 70, des ennemis récurrents de Spider-Woman. Les armes de prédilection des Grimm ? Des jouets meurtriers, bien sûr... Toutes les poupées qu'on voit dans les comics ne sont pas pour autant "surnaturelles". Dans *Daredevil #209*, le héros doit ainsi repousser une véritable armée de poupées animées ayant toutes l'apparence d'une même petite fille qui lui exploseront au visage si jamais elles le touchent. Mais l'épisode qui remporte la palme, au niveau parallèle entre les super-héros et les jouets, c'est le *Micronauts Annual #1* : comme expliqué page 10 dans ce numéro, les Micronautes étaient eux-mêmes des jouets dont Marvel avait acquis les droits afin d'en tirer une BD. Dans le comic-book, les héros venaient d'un univers microscopique et, arrivés sur Terre, ne mesuraient qu'une dizaine de centimètres de haut. Là où les choses se compliquent, c'est que dans l'Annual, donc, les super-héros découvrent qu'il existe sur Terre des jouets à leur effigie (autrement dit les vrais jouets produits par Mego). Enquêtant sur la raison de ce phénomène, un constructeur de jouets a pu apprendre leur existence. Les extraterrestres font alors irruption au siège de la société, où ils apprennent que c'est en fait un de leurs vieux ennemis, le cyborg Prometheus, qui a créé cette gamme de jouets... Et pas pour amuser les enfants, non : Prometheus a caché dans chaque jouet une puce électronique qui fait qu'il peut animer et contrôler les jouets, s'en servant bien sûr dans le cadre de ses méfaits. Les Micronautes (les héros des comics, pas les faux/vrais jouets, vous me suivez ?) ont tôt fait de mettre de l'ordre dans tout ça mais on saluera la manœuvre qui permet que les héros fictifs soient du coup conscients d'exister en tant que jouets.



Un militaire qui tue... OK, mais quand c'est un soldat de plomb qui tire au canon (comme ici dans New Teen Titans vol.1 #9), il y a de quoi s'étonner, non ?

Après les Clowns du Crime, celui de la Justice: Jack-in-the-Box, gadgétomane phare d'Astro City... A moins que ce ne soit la version super-héros de Ronald McDonald...

Est-ce que le domaine des jouets serait perverti au point de n'être utilisé qu'à des fins criminelles ? Non, loin de là. Mais, du fait du côté "à épisodes" des comics (qui implique un roulement dans les menaces), il y a tout simplement plus de super-vilains que de super-héros. Parmi ces derniers, on en remarque plusieurs dont le jouet est la "marque de fabrique" en quelque sorte. Et là aussi la filiation avec le Joker est parfois évidente, comme pour Harlequin (pas celle qui luttait contre Green Lantern, une héroïne des années 70 cette fois-ci) qui se prenait, vraiment, pour la fille du Joker et qui utilisait les mêmes gadgets que lui au sein de la série *Jeunes Titans* pour racheter le mal commis par celui qu'elle croyait être son père. Dans les années 80, le dessinateur/scénariste Neal Adams créa (pour sa propre compagnie, Continuity Comics) la série *Toyboy* : le héros en était un petit garçon à l'intelligence supérieure, qui se servait de son Q.I. pour créer des inventions auxquelles, vu son jeune âge, il donnait l'apparence de jouets. Mais pour un vrai équivalent "bénéfique" du Joker, qui soit capable de l'égaler du point de vue de la stature et des gadgets, il faudra attendre 1995 et *Astro City*, la série de Kurt Busiek, Brent Anderson et Alex Ross, dans laquelle évolue Jack-in-the-Box, un super-héros au faciès clownesque, dont les armes sont également des dérivés de jouets et de farces et attrapes (attention aux nez rouges qu'il pose sur les gangsters et qui les assomment à coup d'électricité). Plus récemment, Alan Moore a imaginé, dans les pages de la série Top Ten, une héroïne surnommée Toybox : elle n'a pas de super-pouvoirs à proprement parler mais a hérité des inventions de son père, lesquelles se concentrent dans une boîte de jouets animés qui lui obéissent tous au doigt et à l'œil.

Les tueurs et héros à base de jouets ne se distinguent pas, dans la logique, des personnages similaires qu'on trouve dans les autres supports populaires liés à la fiction. Mais en raison du caractère emblématique, déjà haut en couleurs par lui-même, que représentent les super-héros et leurs adversaires, l'univers des jouets y prend une dimension vraiment inattendue. De quoi coller à ces armes criardes la mention "ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans" !

[Xavier Fournier]

arkham vous souhaite un bon et joyeux noël !!

- toys neufs et occaz (rachats & échanges) imports u.s/japon -

-vente par correspondance-

ARKHAM

15 rue Scaffiet 75005 Paris
Tél : 01 43 51 82 55
ouverture du lundi au samedi de 10h à 20h
dimanche de 14h à 19h
Metro/RER : Luxembourg

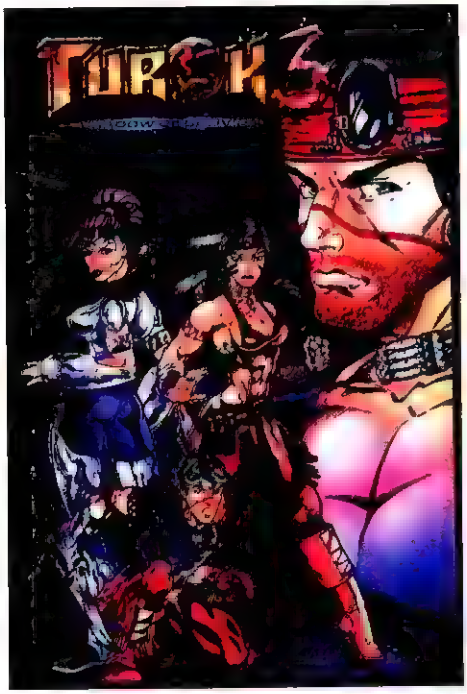
comics, books, magazines, posters, photos dédicacées, produits dérivés

Game Over

Entre les héros des comics et ceux des jeux vidéos, il y a des rapports évidents. Certains passent d'un support à l'autre sans trop de problèmes. Dans d'autres cas, on se demande ce qu'ils attendent pour franchir le pas. Tekken ou Duke Nukem, en comics, auraient sans doute bien vécu la transition. Parfois, c'est l'inverse : le passage du jeu vers le comic-book est un accouchement difficile et on se demande alors lequel des mondes va bouffer l'autre... Tel un Pac-Man.

En matière de comics tirés de jeux vidéos, s'il y a bel et bien un "avant" et un "après" Tomb Raider, les adaptations pullulaient déjà bien avant que Lara Croft ne sache marcher. Passé les premiers jeux rendus inadaptables pour cause de résolution et d'intrigue décevante (qu'aurait donné un comic-book tiré de "Pong", la raquette blanche chassant la balle sur écran noir ?). La première adaptation majeure interviendra avec Atari Force, en deux temps : d'abord une BD de trois numéros distribuée gratuitement en 1982 pour faire la pub du jeu (pour ceux qui auraient besoin d'avoir la mémoire rafraîchie, Atari Force fut un temps le jeu majeur de l'ordinateur Atari, à une époque où la technique permettait tout juste de dépasser le stade de Space Invaders). Mais dès 1984, DC lança une vraie série, illustrée par José-Luis Garcia-Lopez. Prenant largement de la distance avec le jeu d'origine, la BD Atari Force réunissait divers rebelles (Tempest, Packrat, Morphéa, Babe...) tentant de renverser une race extraterrestre. La série dura 20 numéros plus un spécial. DC adapta également un autre jeu d'Atari, Star Raiders, qui fit carrément l'objet d'une graphic novel, toujours illustrée par Garcia-Lopez et qui se déroulait dans le même univers mais avec des personnages différents (Atari Force eut droit en France à son propre magazine, traduit par Arédit-Artima, tandis que le même éditeur sortait Star Raiders dans l'album "Arédit DC Graphic Novel 1", Les Baroudeurs de l'Espace", sans tirer le moindre parti du nom "Star Raiders" et apparemment sans réaliser qu'ils publiaient une BD tirée d'un jeu).

Bien sûr, dans le même temps, les Donkey Kong et autre Super Mario Bros eurent droit à des BD mais il s'agissait de mini-histoires diffusées dans le cadre des magazines du fan-club de Nintendo et donc pas, à proprement parler, des comics. Cela changea avec la création d'un mini-label en 1990 chez l'éditeur Valiant, le "Nintendo Comics System" qui marqua l'arrivée de comic-books consacrés aux frères Mario (*Adventures of Super-Mario Bros*, 8 épisodes, puis *Super-Mario Bros*, 5 épisodes), accompagnés d'un magazine reprenant le titre du label et lorgnant du côté des mags de jeu vidéo. Le destin de Valiant serait par la suite indissociable du monde du multimédia puisque, bien après l'aventure du NCS, la firme fut rachetée par Acclaim, producteur de jeux. L'idée d'Acclaim était tout bonnement d'adapter la majeure partie des héros de ce modeste éditeur. D'où l'arrivée sur CD de l'indien Turok, qui nécessite qu'on remonte jusqu'en 1954, bien avant l'invention de la console de jeu. La série de "Turok fils de la Pierre" fut créée à ce moment-là et racontait les aventures d'un jeune Indien vivant dans une sorte de lieu où se mélangeaient les époques. Paru chez Dell puis Gold Key à un moment où les comics battaient de l'aile, *Turok* connut un succès suffisant pour survivre, avec les honneurs, jusqu'en 1982, avec une carrière longue de 130 épisodes. Au moment de sa création, Valiant racheta un catalogue de héros oubliés, dont l'Indien, et relança, à partir de 1993, *Turok*, cette fois-ci sous-titré "Dinosaur-Hunter". Cette nouvelle version dura 47 épisodes, avant qu'Acclaim ne rachète Valiant en 1996 et relance la série sous une formule encore plus moderne, tout en sortant le premier jeu Turok. Mais Valiant/Acclaim Comics avait de tout temps connu des problèmes de distribution aux USA et ce n'était pas la crise des comics, particulièrement aigüe à partir de 1995, qui allait arranger l'affaire. Le jeu vidéo de Turok fut un énorme succès, au point de générer plusieurs séquelles, mais le comic-book passa, quant à lui, complètement inaperçu. Au point qu'aujourd'hui, des millions de gamins ont joué à Turok, le jeu, sans réaliser qu'il s'agissait à la base d'un comic-book plus vieux que leurs parents. Un autre héros de Valiant, le Shadow Man (43 épisodes publiés entre 1992 et 1995 suivis par diverses tentatives infructueuses de relancement), eut droit à son jeu vidéo, avec un succès un peu plus mitigé que celui de Turok. Quoi qu'il en soit, la branche comics d'Acclaim est aujourd'hui moribonde, éclipsée par le monde des jeux. La plus récente mouture de Turok, publiée fin 2000, est "Turok 3", tout



bonnement l'adaptation de la nouvelle version du jeu. Le Turok du jeu a définitivement, semble-t-il, éclipsé le Turok des comics.

Plus compacte sera la percée de Malibu dans ce genre de produits, au travers des comics de *Mortal Kombat* entre 1994 et 1995 : *Mortal Kombat* (6 épisodes), *Mortal Kombat : Baraka* (numéro spécial), *Battlewave* (6 épisodes), *Goro Prince of Pain* (3 numéros), *Kung Lao* (numéro spécial), *Rayden/Kano* (3 épisodes), *Tournament Edition Battle* (1 épisode) et *Special Forces* (2 numéros). Au contraire de Valiant, ce fut une affaire rondement menée en l'espace de quelques mois… Cependant, moins solide au niveau financier, Malibu ferma boutique, rachetée par Marvel, et la gamme Mortal Kombat tomba aux oubliettes, en tout cas pour ce qui concerne les comics.

Si Valiant s'est fait manger par les jeux vidéos, l'expérience de WildStorm, le label de Jim Lee, connut les déboires inverses. En 1996, WildStorm signa un partenariat avec GTE Entertainment, éditeur de jeux vidéos, pour produire, en 1997, de manière simultanée un comic-book qui serait aussi un jeu en réseau et vice-versa. Diffusé via un CD-Rom, SIEGE se définissait comme un jeu de stratégie multijoueurs dont les personnages et l'histoire avaient été imaginés par Jim Lee. Côté comics, la série serait bien entendue lancée par WildStorm et la sortie du jeu coinciderait avec celle du #4 de la BD. SIEGE était censé être un jeu "vivant", évolutif, et les épisodes suivants créeraient de nouveaux accessoires et personnages pour faire avancer l'histoire, que les joueurs pourraient télécharger en même temps via Internet pour les ajouter au jeu. Le seul problème est qu'en 1997, GTE Entertainment cessa ses opérations, coupant court au projet. SIEGE est donc resté, du coup, une mini-série orpheline, racontant les aventures d'un commando de six héros à super-pouvoirs, l'escadron Omega, défendant la planète d'une possible invasion extraterrestre. En quelque sorte une sorte de *Starship Troopers* version super-pouvoirs qui fit long feu et qui n'est même pas censée s'être déroulée dans l'univers WildStorm. Cette série n'était donc pas l'innovation qu'elle semblait être et tomba aux oubliettes. Deux ans plus tard, WildStorm produisit le magazine du jeu Resident Evil (5 numéros) avant de le passer au vrai format comic-book assez récemment (fin 2000) avec la mini-série *Resident Evil : Fire & Ice*. Cette dernière mini-série n'est pas l'adaptation d'un jeu à venir car, cocassement, l'éditeur avoue, dans les pages du *#1*, n'avoir aucune nouvelle des créateurs du jeu et ne pas savoir quand un nouveau jeu est prévu. En clair, WildStorm sort un produit dérivé parce qu'il en possède la licence et qu'il se dit : autant l'utiliser. La version comic-book de Resident Evil semble aussi orpheline que celle de SIEGE.

Entre-temps, l'initiative est passée dans le camp de l'éditeur Top Cow, avec un joli coup en 1997 : l'acquisition des droits de Tomb Raider. D'abord pour deux numéros spéciaux *Tomb Raider/Witchblade* dans lesquels la principale héroïne d'Eidos, l'éditeur du jeu, rencontrait celle de Top Cow. L'événement fut assez satisfaisant pour que les deux partenaires enclenchent une série régulière exclusivement consacrée à Lara Croft, non sans que (cocorico) les Français de Delcourt soient d'abord devenus les premiers au monde à sortir une BD de *Tomb Raider* en solo. Top Cow reste à ce jour le principal partenaire "comics" d'Eidos, qui le rend bien, en planchant sur un jeu vidéo Witchblade qui utilisera une logique similaire à celui de Lara Croft. Et conscient, de tenir le bon bout, Top Cow a depuis cherché à reproduire la recette au travers de divers projets comme un comic-book de *Vagrant Story* ou, plus récemment, celui de *Crimson Skies*, une adaptation tirée du nouveau jeu de Microsoft (avec Howard Chaykin au scénario et Brian Ching aux dessins)… Et une BD qui deviendra une série régulière en 2001. Est-ce que Top Cow trouvera le subtil équilibre de manière à faire cohabiter jeux et comics ou bien le label se retrouvera-t-il dans l'impasse d'un Valiant (ses héros avalés par le monde du jeu) ou d'un Wildstorm (l'adaptation survivant à la disparition du jeu) ? Que deviendra la Lara Croft de la BD quand son équivalent multimédia sera passé de mode ? L'avenir le dira. D'ici là, cependant, avec l'imminence du film *Tomb Raider*, Top Cow ne devrait pas avoir trop de souci à se faire et Lara ne devrait pas s'essouffler de sitôt.

[Xavier Fournier]

DEKONINCK

TRADING CARDS
COMICS
[NON SPORT - BASKET]

ACTION FIGURES
Buffy, Akira, Sleepy Hollow,
Kiss, X-Men, Pokemon,
Movie Maniac, Darkchylde,
Crimson, Beatles,
Street Fighter, etc…

- Figurines CATCH -

BARBIES
COLLECTORS
STAR WARS
[figurines, vaisseaux, etc…]

VENTE PAR CORRESPONDANCE
[n'hésitez pas à nous contacter !]
35, RUE DE LA CROIX NIVERT
75015 PARIS
Tél : 01 42 19 05 14
ouvert du
lundi au samedi
de 11h00 à 19h30

FAUX et usage de FAUX

Vieux serpent de mer dans la sphère des produits dérivés, la contrefaçon est néanmoins une réalité de l'économie mondiale. Cette pratique, qui vise à abuser les collectionneurs en leur proposant des "versions inédites" de leurs produits favoris, n'est heureusement pas majoritaire. Mais nous avons voulu savoir ce qu'il en était sur le terrain. Reportage.

LA LOI EST LA LOI...

Légalement, une contrefaçon peut être de plusieurs types. Un objet créé par une ou plusieurs personnes à partir d'une propriété intellectuelle (un personnage, un film...) ne lui appartenant pas est une contrefaçon. L'importation parallèle d'un produit autorisé à l'étranger sans l'aval du distributeur local est aussi assimilé à une contrefaçon. L'un et l'autre de ces délits ont déjà été constatés sur le territoire français. Les douanes françaises ou la Direction Générale de la Concurrence, de la Consommation et de la Répression des Fraudes (DGCCRF) veillent au grain pour garantir la sécurité de l'achat des consommateurs que nous sommes. Elle fait souvent étalage de sa "pêche" et a même permis, au sein de l'Union des Fabricants, un "musée des horreurs" contenant des contrefaçons grossières de marques célèbres. En France, sur les seuls 6 premiers mois de l'année 2000, 2 millions de copies de jeux et jouets ont été saisies (15% du total des biens saisis, contre 0,1% en 1994). À cela, il convient d'ajouter la prise record de 1,695 millions de faux Pokémon en début d'année.

En pratique, les services des douanes n'agissent pas seulement sur les frontières. Ils couvrent globalement tout ce que l'on appelle "la voie publique" (les rues, les lieux publics...). Ils peuvent contrôler n'importe qui à n'importe quel moment. S'il y a présomption de commerce de faux dans un magasin ou un lieu privé, c'est alors à la DGCCRF d'entrer en scène pour verbaliser. Seulement, comme dans tout système, il y a des fuites, et de nombreuses copies arrivent malgré tout à passer la frontière. Que peut-il vous arriver si vous êtes pris en train d'acheter des biens contrefaits ou importés illégalement ? Une amende et la confiscation du bien, et même de la prison !

Photo : Musée de la contrefaçon

COMMENT FONT-ILS ?

C'est simple. Les fraudeurs passent leurs marchandises en petites quantités et souvent "*Un petit colis attire moins l'attention des douanes*", explique un revendeur qui souhaite garder l'anonymat. "*On peut passer ce qu'on veut si on est un peu malin*", ajoute-t-il. Terrifiant ! Et l'espace Schengen, qui a permis l'ouverture des frontières entre un certain nombre de pays européens, congugué à l'explosion des achats sur Internet, a encore compliqué la tâche des chasseurs de faux. Certains pays limitrophes ne sont pas aussi pointilleux que la France en matière d'importation. "*Mais on ne les blâme pas*", affirme un représentant des Douanes. "*Des pays comme l'Italie ont montré leur volonté de lutter contre la contrefaçon. On essaie plutôt de les aider que de les critiquer*".

Selon les services des Douanes, seule une quantité infime de contrefaçons est interceptée. "*On ne peut même pas évaluer le nombre de contrefaçons qui rentrent*", ajoute l'agent des Douanes. Le problème numéro un est qu'une fois saisies, les marchandises sont soumises à la réactivité des marques copiées. "*Les marques sont prévenues immédiatement lorsqu'on saisit des contrefaçons, elles nous mandatent pour gérer le problème. Nous n'avons que rarement les compétences pour juger quel produit est une copie ou pas. Ensuite, nous détruisons les biens. Mais si une marque ne nous interpelle pas sur le risque de copie d'un produit, on ne peut pas intervenir arbitrairement.*"

KIKOPIKOI ?

En pratique, tout ou presque est susceptible d'être copié. Les grands classiques sont les produits de luxe, les CD/CD-ROM et... Les jouets. Généralement produites en Asie, ces copies sont créées à base de matériau de moins bonne qualité (ce qui explique en partie le coût peu élevé). Des moules sont fabriqués à partir de figurines ou de statues préexistantes (d'où une perte de qualité). À l'arrivée, les produits réalisés respirent le bas de gamme. Il est extrêmement rare que la contrefaçon surpasse l'original. Alors, pour contour-

produit pour son compte 10 000 pièces supplémentaires sur la base du produit officiel et les écoule directement, c'est une autre forme de piraterie, industrielle cette fois !

RECONNAÎTRE UNE CONTREFAÇON

En général, cela se voit. Mais certaines imitations sont très poussées. Les emballages ne sont pas toujours conformes. Si vous voyez une figurine Batman dont le logo ne ressemble pas au logo habituel, il y a de grandes chances que ce soit une copie. Pour reconnaître une copie, il faut être informé sur le produit. Le distributeur, le fabricant et les copyrights doivent être bien identifiés. Dans le cas d'un produit "officiel" importé illicitement, il est quasiment impossible de faire la différence si ce n'est peut-être en regardant la langue de l'emballage. Il y a peu de chances qu'une paire de chaussettes Superman dont le label est écrit en swahili soit importé par les voies normales ! On a même vu des fabricants de trading cards gonflés, détourner des images de DC, Marvel ou Image pour en faire des jeux de leur cru. Astuce pour éviter la taule : le fabricant avait rebaptisé Superman "Abdul". Un peu gros, tout de même !!!

ner la comparaison, les pirates investissent un autre terrain : ils transposent. Un distributeur nous explique : "*Kubrick est un fabricant japonais de mini-figurines de type Lego. Ils n'ont jamais pris de licence Star Wars. Et pourtant, on a vu des Kubrick Star Wars arriver sur le marché. Un produit sublime, mais de toute évidence une contrefaçon*". Cette pratique donne naissance à un nouveau type de produits hybrides qui, hélas, s'échangent à prix d'or sous le manteau. C'est un peu le comble du collectionneur ! Un autre phénomène est la surproduction d'un jouet officiel. Exemple : un fabricant de poupées commande dans une usine de Hong-Kong un stock de 10 000 pièces. Si l'usine

EN FRANCE, QU'EN EST-IL ?

"*On dit que dans le 93, on trouve de tout*". Renseignements pris auprès des autorités, il n'est pas rare d'assister à des "descentes" dans des entrepôts dans les cités du département. Les marchés, les foires, les solderies et les lycées sont des lieux propices à l'écoulement de marchandises contrefaites. Personne n'est dupe, ni l'acheteur, ni le vendeur, ni les autorités. Les

boutiques sont parfois sollicitées directement par les contrefacteurs. Historiquement, ce sont les goodies tirés de *Dragon Ball Z* qui ont lancé la "mode" de la production/importation massive de collectibles pirates, il y a environ dix ans. Pokémon est très à la mode chez les vendeurs de faux, tout comme Star Wars, redopé par l'*Épisode I* l'an dernier. "*On a parfois des propositions louches*", atteste un distributeur. "*Des figurines Star Wars à 2 Frs pièce ! Le pire que j'aie vu, c'est un faux Yoda. On aurait dit qu'il avait fait Tchernobyl tellement il était vert luisant !*". Et oui, on ne peut pas tout exiger d'une copie !

[Fabrice Sapolsky]

(Musée de la Contrefaçon - 16 rue de la Faisanderie - Paris Ouvert du mardi au dimanche)

Bustes Bowen de 300.00 : 450.00 ff
Spawn classics : 115.00 ff
3D Animation from Japan : 125.00 ff
Movie maniacs serie IV : 115.00 ff
Spawn interlink : 125.00 ff
NBX Jack en cercueil : 419.00 ff
DC Direct action figure : 129.00 ff
Ken le survivant : 119.00 ff
Chicken run action figure : 99.00 ff
Statue Wonder Woman : 1600.00 ff
Evangelion action figure : 149.00 ff
McFarlane BaseBall & Hockey : 115.00 ff

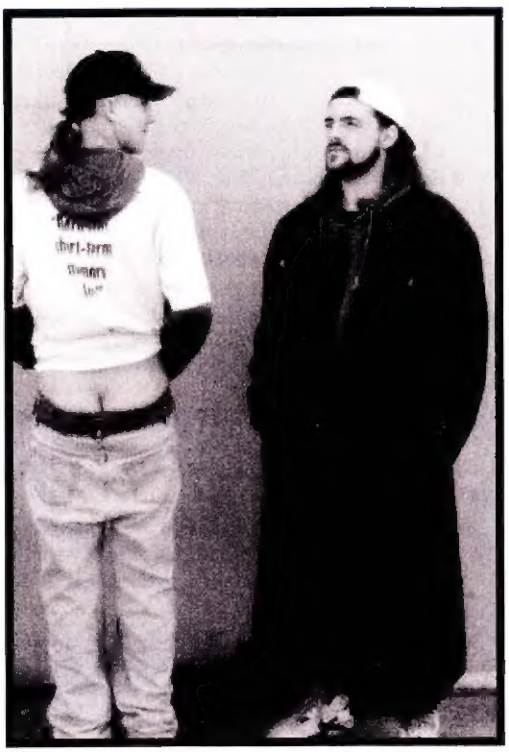
ASTRO CITY
comics shop
22 rue Masurel
59800 Lille
Tel: 03 20 55 10 10
Fax: 03 20 55 28 38
E-Mail: astrocity@free.fr
Nombreux choix de Toys, Posters, T-shirt et Statues ! N'hésitez pas à nous contacter

DVD BONUS

La Terre, 1999-2000. La DVD Mania déferle sur le monde entier... Mais comment le DVD est-il devenu un produit dérivé ultra-populaire ? Notamment grâce au marketing des marchés "collectors" emprunté aux comics... Explication...

Paris 15ème. Trois heures du matin. Malgré le fait que sa femme dorme profondément à ses côtés, David n'arrive pas à détacher ses yeux de son téléviseur. Au menu de ce soir, *James Bond*, *X-Men* et *Taxi*, les trois derniers DVD qu'il vient de se faire livrer aujourd'hui... Une exception ? Pas vraiment. David, fan de Spider-Man par ailleurs, fait partie des milliers d'aficionados du DVD qui peuplent désormais la planète. Pourtant, il y a deux ans à peine, personne n'y croyait. Le laser disc avait lamentablement échoué, et tout le monde pariait sur les start-up Internet. Aujourd'hui, le DVD est devenu un produit de grande consommation, et ce dans le monde entier. Derrière ce succès, il y a plusieurs raisons : la qualité du support est indéniablement la première, puisqu'elle a convaincu les réticences de ses détracteurs les plus célèbres (Steven Spielberg, notamment, qui vient d'autoriser Universal à sortir tous les films de Dreamworks en zone 2. À commencer ce mois-ci par la sortie du *Soldat Ryan* et d'*American Beauty*, et au début 2001, de *Fourmiz* et du *Prince d'Égypte*). Le prix, en second lieu, puisque pour un montant à peu près égal à celui d'une cassette vidéo, vous avez une galette numérique réputée inaltérable, que vous pourrez même laisser en héritage à vos petits enfants.

Le côté pratique de la chose, troisièmement, puisque les fans de cinéma n'étant plus ce qu'ils sont, nombre de cinéphiles, trop flemmards ou trop fatigués pour fréquenter les salles obscures plus d'une fois par mois, s'étaient rabattus avec ferveur sur le Home cinéma. Mais tout ceci n'aurait pas suffi à rassasier la soif d'images des



habitants de cette planète, si le DVD n'avait eu ce petit "je ne sais quoi" qui fait la différence.

Design, petit (donc facile à ranger même quand on en possède 350), le DVD a joué depuis le début la carte du "collector". Editions spéciales, tirages limités, scènes coupées (CD de bonus à côté du film, 4h dans *Gladiator* en zone 1 !), morceau de pellicule originale vendu dans le coffret (*Matrix*), photos dédicacées, making-of (*Austin Powers*), commentaire audio du réalisateur (tous les films de Kevin Smith), interview des acteurs (*La Momie*), bandes-annonces inédites (*Le Monde ne suffit pas*), courts-métrages précédents du réalisateur (*Doberman*), signature de l'équipe créative sur la pochette... Tous les moyens sont bons pour vous convaincre que vous possédez un joyau. Un produit "unique" et fait pour vous, même s'il existe à des milliers d'exemplaires. Ajoutez à ceci une restriction technique et géographique (stupide au demeurant, dans un monde où la circulation de l'information est ce qu'elle est aujourd'hui...) et vous aurez le panorama complet de ce qui a contribué à créer la "légende du DVD".

Car en bons tricheurs que nous sommes tous un peu, l'idée d'être limité aux DVD zones 2 (éditions européennes) ou aux zones 1 (éditions américaines et japonaises) par la seule volonté des constructeurs de machines n'était guère concevable. La plu-

>>>>> la sélection de la rédac'

SUPER-HÉROS

Côté super-héros, le must est évidemment le DVD du film X-Men (cf encadré). Mais aussi le coffret des trois Batman, même si la qualité des trois films est inégale. Celui des Superman avec Christopher Reeves, et pour le fun, quelques films «cultes» même mauvais comme le Punisher avec Dolph Lundgren !

SCIENCE-FICTION

Matrix, le film phare des frères Wachowsky, est indéniablement dans le trip visuel des lecteurs de BD. Pas étonnant, les «Wacho» ont été scénaristes chez Marvel et ils ont fait appel à Steve Skroce et Geof Darrow, tous deux dessinateurs de comics, pour le story-board et les designs du film. Et n'oubliez pas, prenez la pilule rouge...

HUMOUR

Men in Black n'est pas un chef-d'oeuvre en soi, mais l'édition collector (2 DVD) vaut son pesant d'or : des scènes coupées, le story-board, un jeu en forme d'atelier de montage, le clip de W. Smith, etc. Dans un genre différent mais très drôle aussi les deux DVD d'Austin Powers, avec tous les trailers américains, 20 minutes de scènes coupées et des bonus cachés.

ACTION

Le coffret collector Terminator 2 est également des plus réussis avec sa jaquette en métal et son livret de 32 pages. On y voit plus de 500 images du story-board, le scénario entier de James Cameron et la fabrication de l'attraction Terminator en Floride. Dans le même esprit, le coffret 20ème anif d'Alien, avec les 4 films plus un DVD entier de bonus est également indispensable !

part des lecteurs de salon sont donc dézonés, par les revendeurs eux-mêmes, laissant ainsi toute liberté au consommateur de commander ce qu'il veut sur internet, d'acheter des zones I à la Fnac (ou désormais sous le manteau, puisqu'une ré-cente loi permet aux éditeurs de sortir le DVD six mois seulement après la sortie cinéma, mais avec en contrepartie l'interdiction absolue d'importer et de vendre des zones I sur lesquels figure la piste française), ou de se faire ramener ses films préférés de Belgique, de Hollande ou du Canada.

Quel rapport avec les comics, direz-vous ? C'est simple, il s'agit d'un univers dans lequel la "collectionnite", les bonus, les inédits et les couvertures variantes remonte à près de dix ans. Un record dans le genre ! Un véritable laboratoire grandeur nature du comportement des collectionneurs. Une aubaine pour les hommes de marketing qui bossent dans le DVD. Car preuve en est que, bien souvent, le collectionneur de comics collectionne aussi autre chose : des jouets, souvent, et... Des films aussi. Soit c'est un "spéculateur", et auquel cas on lui vend ce qu'on veut en arguant de la hausse potentielle de ses produits et du bénéfice qu'il en tirera dans quelques temps. Soit c'est un passionné, et on a forcément ce qu'il aime sous la main. Fini le temps des cassettes pirates du dessin animé des *Quatre fantastiques*, l'heure de la modernité est arrivée ! Pour satisfaire tout le monde, les éditeurs sortent quantité de DVD à petit tirage, même sur des films qui sont très loin du chef- d'œuvre comme, par exemple, *Supergirl*, avec Faye Dunaway. Et l'on ne s'en plaint pas ! Quel plaisir au contraire de pouvoir visionner tous les épisodes de *Wonder Woman*, du *Prisonnier* ou même de *Friends*, en VO sous-titrée comme en VF, et avec une bonne qualité d'image. Le mieux étant toujours l'ennemi du bien, on ne devrait pas tarder à voir sortir de nouveaux DVD, avec encore plus de bonus, plus de scènes coupées, des angles de vue différents, et, bien entendu, un tas de choses prévues dès le tournage uniquement pour la version DVD. David a encore quelques belles nuits blanches devant lui et vous aussi, non ?

[Lise Benkemoun]

La chasse aux Mutants

Bryan Singer et ses acolytes n'ont pas lésiné pour satisfaire les fans lors de la préparation du DVD des *X-Men* (en zone I only pour l'instant mais avec le français). Le réalisateur et tous les acteurs se sont donc soumis de bonne grâce à l'interview filmée. Hugh Jackman, alias Wolverine, a accepté qu'on montre le bout d'essai sur lequel il a été engagé, et les dessinateurs qui ont travaillé sur les designs de production ont fourni leurs croquis des costumes. On a également droit à quelques scènes coupées, aux diverses bandes-annonces réalisées et à un bonus caché franchement drôle, où un Spider-man débarqué d'un autre plateau de tournage se retrouve dans le champ ! Mais le plus intéressant, et le plus inédit dans ce DVD reste le vrai-faux documentaire intitulé Mutant watch qui a scotché l'Amérique devant son téléviseur. En effet, une semaine avant la sortie du film, en pleine campagne électorale américaine, la Fox a eu l'idée géniale de produire et de diffuser à la TV un documentaire de campagne sur le sénateur Kelly dénonçant la menace des Mutants ! Inutile de vous dire que bon nombre d'Américains y ont cru dur comme fer ! L'équipe du film a promis un autre DVD aux environs de Pâques 2001, et l'édition zone 2 prévue pour mars 2001 devrait également être à la hauteur.

KEVIN SMITH

Scénariste de Daredevil et réalisateur de talent, Kevin Smith est lui-même un collectionneur. Du coup, il tâche de contenter ses fans en s'impliquant au maximum dans ses DVD. Le must : Méprise multiple (même s'il coûte 346 Frs !!!) et Clerks, en dessin animé, inédit en France. Pour les puristes, Mallrats et Dogma sont également dispos .

TIM BURTON

Marginal épris d'étrange, Tim Burton a créé un univers entier onirique et inquiétant. Deux must à posséder quand on est fan : Sleepy Hollow, la légende du cavalier sans tête avec Johnny Depp et Christina Ricci, qui vient de sortir, et Nightmare before Christmas, le plus célèbre des dessins animés de Noël pour adultes.Au passage, dans les deux cas, le merchandising existant est à se damner, mais à 500 Frs le cercueil, il faut pouvoir...

"BIG SCREEN"
PRODUITE DÉRIVÉ DU CINÉMA, SÉRIES TV & CARTOONS

AFFICHE DE CINÉMA, POSTERS, CARTES POSTALES, PHOTOS, MAQUETTES, GARAGE KIT, FIGURINES

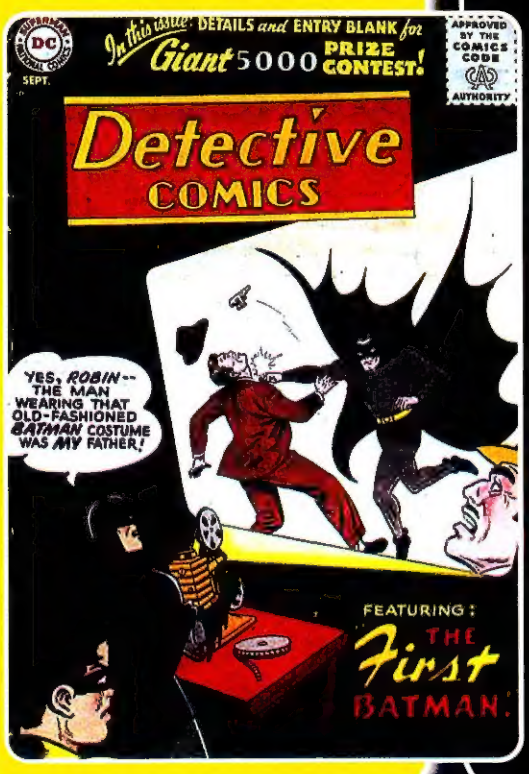
15 PASSAGE DARCY
21000 DIJON
TEL : 03 80 50 01 12
FAX : 03 80 50 03 49

lundi 14h00 - 19h00
du mardi au samedi
10h00 - 19h00

www.fransurf.com/dijon/bigscreen

Dr Psycho

Vos super-héros se déguisent comme pendant une sorte de sempiternel carnaval. Même les plus cyniques, comme Wolverine, s'affublent de couleurs criardes et même les moins voyants se soumettent aux règles d'une tenue dûment codifiée. De quoi "jouer" au super-héros en bonne et due forme, sans pour autant être forcé d'en passer par un masque ou une cape...


In this issue: DETAILS and ENTRY BLANK for Giant 5000 PRIZE CONTEST!
APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY
DC
SEPT.
Detective COMICS
YES, ROBIN-- THE MAN WEARING THAT OLD-FASHIONED BATMAN COSTUME WAS MY FATHER!
FEATURING: THE First BATMAN!

jeu de panoplie

Des personnages comme Batman, "simples" humains sublimés, ont depuis longtemps démontré qu'être super-héros n'est pas une affaire de super-pouvoirs. Mais alors quel serait le critère principal pour entrer dans le cercle très fermé des super-héros ? Intéressons-nous plutôt à l'autre atout de la majeure partie de ce type de héros : leur costume ! Leur marque, leurs "peintures de guerre", ridicules pour certains et majestueuses pour d'autres... Ces panoplies colorées qu'on ne rencontre que dans ce genre de comics (chez certains personnages, tels la Chose ou Hulk, le principe est étendu à leur physique à défaut d'un costume formel). En effet, en plus contrer les représentants du mal, les super-héros "s'amusent" à se déguiser. C'est là LA différence !

Quand un gosse vivant dans les années 40, 70 ou 90 lisait les aventures des personnages fictifs "non-super-héroïques", par exemple un shérif, il lisait les aventures d'un personnage représentant un adulte idéalisé, le plus souvent moralisateur. Tout l'exotisme des situations était dû à une différence géographique ou historique. Point final. Les gosses ne s'y trompaient pas, on leur présentait, même quand c'était dans un contexte comique, la transposition d'un adulte se comportant comme il le fallait par rapport à son environnement. Les super-héros ont eux aussi, bien sûr, un côté moraliste (plus ou moins évident) mais avec, en plus, le cachet donné par leur costume. Ces personnages-là donnent l'image d'un adulte qu'un enfant peut rêver de devenir. Un adulte libéré de toute obligation, qui non seulement passe son temps à jouer au "gendarme et au voleur" mais pousse le jeu jusqu'à se déguiser d'une manière fantaisiste.

Plus encore : quand Superman pénètre dans une pièce, tous restent bouche-bée, respectueux. Nul, sauf bien entendu le savant fou du mois, ne songe à se moquer de lui en tournant en dérision sa tenue. Nombreux sont les passages où les policiers ou les militaires obéissent (ou s'opposent) spontanément aux ordres du héros qui arrive sur les lieux. Ces représentants de l'ordre établi prennent le héros très au sérieux, qu'il soit considéré comme un allié ou une menace, qu'il faille l'aider où l'éliminer.

La fonction du costume, de la panoplie, n'est donc pas à sous-estimer. "Costume" se comprend ici dans sa plus large acceptation : quelques héros (Peter Wisdom dans *Excalibur* et *X-Force*, Jenny Spark ou John Hawksmoor dans *Authority*, Elijah Snow dans *Planetary*) doués de super-pouvoirs se passent en effet de la sempiternelle cagoule, de la cape ou des bottillons (que nous appellerons ici le "super-costume" par opposition à des vêtements normaux). Mais tous, même les super-héros qui auraient l'apparence la plus "civile", ont bien leur panoplie attitrée, qui consiste en une tenue récurrente : les super-héros ne changent visiblement que très peu de modèle de vêtements, de manière à être plus facilement identifiables. En fait, même quand il n'est pas Superman mais le (apparemment) très ordinaire Clark Kent, le héros typique continue à porter une panoplie, quand bien même il ne s'agit pas d'un "super-costume"... Et cela vaut pour les pantalons violets portés par Bruce Banner, alias Hulk.

"Panoplie" est d'ailleurs un terme régulièrement utilisé de manière littérale dans les histoires. Dans *Detective Comics #235*, on apprend ainsi que le costume de Batman lui a été inspiré en partie par une panoplie que son père aurait portée au cours d'une soirée costumée, quand Bruce Wayne était enfant. De la même manière, Batgirl fait ses débuts dans *Detective Comics #359* (récemment réimprimé dans *Comic Box HS#3*), en tant que simple version féminine de Batman, alors qu'elle est conviée à une soirée à thème : en chemin, elle contre un terroriste et décide de rester Batgirl. L'uniforme de Spider-Man, quant à lui, ne doit rien à un costumier, Peter Parker l'ayant cousu de ses mains à ses débuts. Néanmoins, en plusieurs moments de la série, il s'est résolu à faire irruption chez des vendeurs de déguisements pour leur dérober des tenues. La filiation entre costume de carnaval et tenue de super-héros n'est pas si ridicule : elle explique d'une certaine manière l'aspect grotesque de certains super-héros, qui ne pourraient être pris au sérieux dans la "vraie" vie. Certains lecteurs ont tendance à penser que le super-héros s'identifie soit par la présence de pouvoirs, soit par cette super-forme de costume. Qu'en clair le super-héros possède soit des super-pouvoirs, soit un super-costume. Mais aussi incroyable que cela puisse paraître, il existe des super-héros et héroïnes qui n'ont ni super-pouvoirs ni super-costume. Ainsi, Candy Southern (ex-meneuse des New Defenders), Heather Hudson (qui dirigea la Division Alpha en tant que simple civile plusieurs mois avant qu'on ne lui mette au point une sorte d'armure) ou Tornade (qui, longtemps privée de ses pouvoirs, dirigea les X-Men, habillée en simple "punkette") ont toutes eu des rôles primordiaux sans aucun des deux fondements que sont les pouvoirs ou le super-costume. L'identité du héros ne se projette pas seulement à travers cet uniforme lié à sa "super-profession". Une panoplie qui peut sembler normale ne remplit pas moins les fonctions d'identification, d'appartenance au monde du jeu et... À celui des super-héros !

[Xavier Fournier]

ELITE FORCE
LA NOUVELLE "FORCE" DES FIGURINES DE COLLECTION
STRIKER
DELTA FORCE
BARRET
SWAT TEAM
KONRAD
GSG - 9
SAS
CLARK
Des caractéristiques étonnantes :
figurines de collection authentiques au 1/6
Corps entièrement posionnable
Armes et accessoires en métal
Mécanisme "spécial expression"
Toute la tenue est précisément reproduite au 1/6
SNIPER
MARINE FORCE RECON
Planète Fan
le meilleur du toy
SHARK
NAVY SEAL
46, rue Broca
75005 Paris
Tél. : 01 43 36 13 82
Fax : 01 43 36 12 72
Disponible chez tous les revendeurs